Opłata pocztowa uiszczona ryczałtem.

Nr. 10-11. Październik-Listopad 1933. Rok I.

Szachista

miesięcznik

poświęcony grze i studjom szachowym

Cena egz. Zł. 1.60

Redakcja i Administracja
Lwów, ul. Słoneczna 36.

Drukarnia „Renoma“ Lwów, ul. Rzeźnicka 16.

Rozwiązania zadań z Nr. 8.

L. 100. Greco 3-chod. 1. Sf3—g5!
L. 101. Greco 4-chod. 1. Sg8—f6(h6)!
L. 103. Cumpe 2-chod. 1. Se5—f7!
L. 104. Salzman 2-chod. 1. Kc2—d1!
L. 105. Fraenkel 3-chod. 1. Hc1—d1!
L. 106. Czarnota 3-chod. 1. Kh6—g6!
L. 107. Svoboda 3-chod. 1. Hd7—d6!
L. 108. 4-chod. Milli 1. Gc5—d6!
L. 109. 2-chod. Silveira 1. Ka7—b6!
L. 110. 2-chod. Cristoffanini 1. Wb5—b2!
L. 111. 2 chod. Argüelles 1. Wa2—e2!
L. 112. 2-chod. Baranowski 1. Gd8—b6!
L. 113. 3-chod. Marin 1. e5—e6!
L. 114. 3-chod. Lewman 1. We1—f1!

Sprostowanie: Zadanie *L. 77. nie posiada ubocznego* rozwiązania jak mylnie w Nr. 9. wydrukowano. *Zadanie L. 101.* posiada dwa rozwiązania, oba autorskie: 1. Sh6! i 1. Sf6! *Zadanie L. 106.* posiada prócz autorskiego rozwiązania 1. Kg6! *uboczne* 1. W×h3+! *Zadanie L. 108.* posiada prócz autorskiego 1. Gd6! *trzy uboczne rozwiązania* !!! a to: *1. We4! 1. Wb6!* i *Wb7!*

Tabela uczestników konkursu.

Nr. zadania	100	101	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	Suma	Stan poprz.	Razem punkt.
Maximum	3	8	2	2	3	6	3	16	2	2	2	2	3	3	57		
Dobreńko	-	8	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	39	194	233
Ferens	3	8	2	2	3	3	-	-	2	2	2	2	-	3	32	186	218
Schmer	3	8	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	42	164	206
Kleinberg	3	4	2	-	3	3	-	-	2	2	2	2	3	3	29	160	189
Jersawetz	-	4	2	2	3	-	-	-	2	2	2	2	3	3	25	144	169
Worobeć	3	8	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	42	101	143
Motyka	3	8	2	2	3	6	3	12	2	2	2	2	3	3	53	74	127
Freiberg	3	8	2	2	3	6	3	8	2	2	2	2	3	3	49	71	120
Drykier	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	95	95
Mandel	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	95	95
Kurmin	3	8	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	42	44	86
Stefańczuk	3	-	2	-	-	-	-	-	2	2	2	2	-	-	13	61	74
Milli	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	73	73
Szpajzer	3	8	2	2	3	6	3	4	2	2	2	2	3	3	45	19	64
Hebelt	3	8	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	42	-	42
Musiałowski	3	8	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	42	nagr.	42
Czerniaków	3	8	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	42	-	42
Mieszczak	3	4	2	2	3	3	-	8	2	2	2	2	3	3	39	-	39

Maximum punktów uzyskał w listopadzie p. *Dobreńko — Sokółka,* któremu równocześnie przesyłamy wyznaczoną nagrodę: „Bad Śliać 1932".

Termin nadsyłania zadań z Nr. 10|11 upływa z dniem 20 b. m.

Nr. 10-11. PAŹDZIERNIK-LISTOPAD 1933. Rok I.

SZACHISTA

miesięcznik poświęcony grze i studjom szachowym

Pzenumerata w kraju:	
Mies.	Zł. 1·—
kwart.	Zł. 2.50
półrocz.	Zł. 5.—
roczna	Zł. 10.—

Redaktor
Henryk Friedman

Prenumerata zagr.	
mies.	Zł. 1.20
kwart.	Zł. 3.50
półrocz.	Zł. 6.—
roczna	Zł. 12.—

Redakcja i Administracja: Lwów, ul. Słoneczna 36.

Telefon Nr. 39-02. Konto czekowe P.K.O. Nr. 500.103.

Redakcja czynna codziennie od godz. 15-ej do 18-ej.

Polski Związek Szachistów Korespondencyjnych

Podejmując inicjatywę kilku naszych Czytelników, znanych w Polsce szachistów korespondencyjnych, występuje niniejszem Redakcja z projektem stworzenia Polskiego Związku Szachistów Korespondencyjnych.

Gra w szachy w drodze korespondencyjnej liczy w Polsce setki zwolenników, wytworzyła się już nawet dość znaczna grupa polskich szachistów–korespondencyjnych reprezentujących mistrzowską klasę, dobrze znaną niemal na wszystkich zagranicznych turniejach korespondencyjnych.

Pozatem dziesiątki naszych szachistów bierze już od szeregu lat udział w mniejszych zagranicznych turniejach korespondencyjnych, – oraz w dorywczo urządzanych turniejach krajowych.

W tym stanie rzeczy już od dawna daje się odczuwać brak ogólnopolskiego Związku Szachistów – Korespondencyjnych, któryby podjął się zadania przeprowadzenia klasyfikacyjnego turnieju polskich szachistów korespondencyjnych, zebrania dat statystycznych tyczących się udziału polskich szachistów korespondencyjnych w turniejach zagranicznych, chociażby w przestrzeni ostatnich kilku lat, następnie reprezentowania polskich szachistów – korespondencyjnych wobec analogicznych związków zagranicznych, jak wiadomo bowiem zarówno szachy korespondencyjne jak i problemistyka szachowa nie leżą w sferze zainteresowań FIDE, oraz zrzeszonych w niej poszczególnych związków państwowych.

Do zadań związków należeć będzie również propaganda szachów – korespondencyjnych.

Czem jest partja szachów rozgrywana w drodze korespondencyjnej, — zapytać by się należało przedewszystkiem szachistów zamieszkałych na głuchej prowincji, gdzie tylko przypadek zapędza jakiegoś partnera do gry, lub też nawet takich szachistów, którym z najrozmaitszych przyczyn jest życie klubowe niedostępne. Z jaką niecierpliwością wyczekują listonosza, który im przynosi następne posunięcie partnera?

Swoisty też urok posiada kontakt korespondencyjny, trwający szereg miesięcy, z ludźmi z którymi się osobiście nigdy w życiu nie spotka. Dla szachistów korespondencyjnych nie istnieje różnica klasy gry. Największy „fuszer" może grać nawet z wielkim mistrzem, kompozytor zadań szachowych może rozegrać najpiękniejszą partję z drugim znawcą gry praktycznej.... redaktorem działu szachowego, wszystkim bowiem przyjacielską radą służy podręcznik gry szachowej, zaś nikomu nie przeszkadza: „kibic", hałas, ból głowy, czy też przemęczenie „pracą zawodową", oraz największy wróg graczy turniejowych: zegar szachowy.

Gra korespondencyjna jest najlepszym środkiem do znakomitego opanowania teorji debjutów. Wszak każdy ciąg, który przesyłamy partnerowi jest przeważnie bądź to wynikiem dokładnego przestudjowania najrozmaitszych podręczników, bądź też konsultacyj, w ten sposób utrwalają się nam w pamięci teoretyczne warjanty najrozmaitszych otwarć.

Dla tych wszystkich walorów korespondencyjna gra w szachy zasługuje na jaknajszersze rozpowszechnienie, każdy kto chociażby ma tylko słabe zainteresowanie dla szachów, po rozegraniu jednej tylko partji w drodze korespondencyjnej pozostanie wiernym grze korespondencyjnej, a nawet szukać będzie każdej okazji do rozegrania partji korespondencyjnej. (Ciągi przesyła się na specjalnych formularzach jako „Druk" za opłatą 5 gr.) Redakcja Szachisty, prosi wszystkich zwolenników gry szachowej o nadsyłanie swych uwag co do wyżej poruszonego tematu, pozatem wszystkich zwolenników gry korespondencyjnei, nawet tych, którzy dotychczas gry korespondencyjnej nie uprawiali, jednakowoż mają dla niej pewne zainteresowanie — o *podanie swych adresów.*

Aleksander Wagner

Zapomniana rocznica

II.

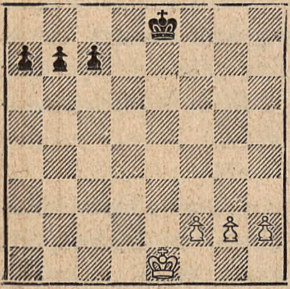
Arystarchowie gry królewskiej wieku oświecenia traktowali sześciobój Greca dość pobieżnie i bez należytego zrozumienia jego przewodniej myśli; ponieważ zaś sam autor podał tylko jeden warjant rozwiązania i to z kilkoma błędami w obustronnej rozgrywce, przeto podręczniki modeńskie (Ercole del Rio, Lolli i Ponziani) uznały tę końcówkę za remisową, inni zaś autorzy (Bertin, Philidor i Stamma), za wygranę tylko przez zaczynającego. W praktyce wygrywała naturalnie strona umiejęt-

niej grająca, przyczem taka skrócona partyjka szachów weszła w modę w całym świecie, co groziło zmanjerowaniem gry królewskiej, gdyż, jak ubolewał Philidor, partacze w klubach, kawiarniach i knajpach suwali swemi trzema pionami w stylu warcabowym, z głównym planem przeistoczenia ich w trzy „damy" i nierzadko sześciobój wolnych pionów zamieniał się w sześciobój „wolnych dam..."

Dopiero senzacyjne ogłoszenie wyczerpującego rozwiązania, dokonanego przez wytrwałego mistrza *Walkera* (1840) i potwierdzonego przez równie wytrwałego amatora, niejakiego *kapitana Evansa* (1857), wykreśliło sześciobój z rzędu praktycznych rozgrywek, a dzisiaj sam *Alechin* przeciw początkującemu amatorowi nie zechciałby rozgrywać sześcioboju czarnemi, skazanemi zgóry na przegranę. Gra główna tego rozwiązania (problem L. 102, z Nr. 9 „Szachisty") jest następująca: 1... Kd7, 2. a4, h5, 3. Kf2, h4, 4. Kg2, Kc6, 5. Kh3, g5, 6. a5, Kb5, 7. b4, f5, 8. c4+, Ka6, 9. c5, Kb5, 10. Kg2, f4, 11. Kh2, g4, 12. Kg1! f3 (g3, h3) 13. Kf2, (g2, h2)!! Teraz „Black to play" i czarne muszą przegrać!

Pozostaje do wyjaśnienia kwestja sześcioboju Greca, jako *„preludjum"*, dlaczego czarne, mając zagranie i równe szanse, muszą przegrać, chociaż żadnego błędu nie popełniły, gdyż gra nie rozpoczęła się?

Odpowiedź znajdzie łatwo każdy, komu z teorji końcówek jest znane rozstrzygające na wynik ostateczny znaczenie jednego, jedynego tempa. Takie jedno tempo brakuje czarnemu królowi, stojącemu prawidłowo na e8, więc oddzielonemu *linją demarkacyjną d* od terenu linij nieprzyjacielskich *c, b i a,* podczas gdy król biały, stojąc prawidłowo na e1, sąsiaduje bezpośrednio z terenem linij nieprzyjacielskich f, g i h. Czarne na zagraniu musiałyby wygrać, gdyby ich król stał na d8, lub biały król na d1, co się atoli sprzeciwia regule *„regina servat colorem"*. Prawidło to krzywdzi w tym konkretnym wypadku obóz czarnych, jednak i tę krzywdę wyrównuje duch *sprawiedliwości* wyrównawczej, działający nawet na 64 polach walki szachowej w imieniu prawa ładu i harmonji, „przedwiecznego, spiżowego, niezmiennego". Oto sześciobój daje się przedstawić w następującej drugiej postaci na korzyść czarnych:



Białe zaczynają i przegrywają.

Diagram powyższy jest oryginałem „Szachisty", gdyż nie posiada antycendentów. W pozycji podręcznika Bertina z r. 1735: B: Kd1, P:f2, g2, h2, Cz: Ke8, P:a7, b7, c7. Białe zaczynają i wygrywają. — Król biały stoi nieprawidłowo na d1, o krok bliżej nieprzyjaciół, więc białe muszą wygrać. Powyższy pendant do sześcioboju poświęcam pamięci Greca w 300 rocznicę zgonu 13/XI. 1633.

Stanisławów, 13. listopada 1933.

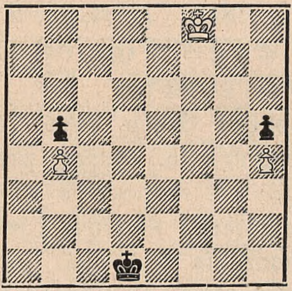
N. Grigoriew

Niespodzianki w końcówce.

(Ciąg dalszy z Nr. 7-8.)

IV. Opozycja rozstrzyga.

Niżej podany przykład to modyfikacja pozycji, ogłoszonej w rubryce szachowej „Izwiestij“, i służy dla ilustracji znaczenia manewru „pionowej opozycji“ w końcówce.



Pozycja jest zupełnie zrównoważona i niezależnie od tego, kto ma pierwsze posunięcie, partja (przy dobrej obronie) musi się skończyć remis. Biały król jest wprawdzie bliżej pionów skrzydła królewskiego, ta sama jednak odległość dzieli czarnego króla od pionów drugiego skrzydła. Jeżeli więc czarne rozpoczynają grę, to bez trudu zdobywają piona „b4“, w tym jednak wypadku białe również zdobywają piona h5, pozostałe zaś piony (czarny „b5" i biały „h4“) przychodzą do mety równocześnie.

Celem uniknięcia remis czarne chwytają się manewru bardziej subtelnego i grają:

1. ...... Kd1—e2

To posunięcie czarnych ma podwójny cel: nie spuszczając z oka piona „b4" czarny król zbliża się do piona „b4“, którego białe nie mogą obronić, gdyż po 2. Kg7, Kf3, 3. Kg6, Kg4 i t. d. Innemi słowy biały król nie może ochronić swego bliższego piona.

2. Kf8—e8!! ......

Jedyne posunięcie, które ratuje partję. Zamiast obrony h — piona, biały król zwraca swą uwagę na b — piona. Istotnie, będąc w środku krawędzi biały król może w odpowiedniej chwili, zmusić swego czarnego kolegę, by zboczył na prawo lub na lewo. Przekonamy się wnet o słuszności tego pozornie absurdalnego posunięcia Ke8, a nie Ke7, które wyglądałoby może zdrowsze, niemniej przeto byłoby niepoprawne.

2. ...... Ke2—e3

Czarne nie chcąc jeszcze zdradzić swych planów, trzyma opozycję (dobry przykład tego manewru jest w I. części tego artykułu). Jeżeli białe schodzą z opozycji to czarny król zwraca się w tą samą stronę z łatwą wygraną: np. jeżeli 3. Kd7, to Kd4 a następnie Kc4 i t. d.

3. Ke8—e7! ......

Ta sama opozycja służy i białym, z tą różnicą, że taktyką ich jest wyczekiwanie. Białe ustawiają swego króla tak, by na wypadek

opuszczenia przez czarnych opozycji w którymkolwiek kierunku, na prawo czy na lewo, mógł ten król natychmiast zwrócić się w przeciwnym kierunku.

3. ...... Ke3—e4!
4. Ke7—e6! ......

To zmusza czarnych zdeklarować się, gdyż po 4. ... Ke3? następuje 5. Ke5! i białe biorą inicjatywę i wygrywają: np. 5. ... Ke2, 6. Ke4! Ke1, 7. Ke3! i czarne muszą zejść z „linji prostej“ co powoduje przegraną: 7. ... Kd1, Kg4 i 9. Kc5 z wygraną.

4. ...... Ke4—d4

Albo po 4. ... Kf4, 5. Kd5 remis.

5. Ke6—f5 Kd4—c4
6. Kf5—g5 Kc4 : b4
7. Kg5 : h5 Kb4—c5
8. Kh5—g4 ......
8. Kg5 jest również dobre.
8. ...... b5—b4
9. h4—h5 i remis.

Łatwo jest teraz wykazać dlaczego białe zajmują w drugiem posunięciu pole „e8“ a nie „e7“. Już sama partja wykazuje, dlaczego to było konieczne, a uwypukla się to przedewszystkiem po czwartem posunięciu. Białe zdołały osiągnąć remis, ponieważ ich przeciwnik był w „zugzwangu“. Gdyby białe były grały 2. Ke7? to Ke3! 3. Ke6, Ke4! i biały byłby teraz w „zugzwangu“ i zmuszony do nieszczęśliwego odwrotu, np. 4. Ke7, Ke5! 5. Ke8, Ke6! i białe muszą opuścić pionową linję, wskazując temsamem królowi nieprzyjaciela właściwą drogę do prześladowania. Np. 6. Kf8, Kf5! (zawsze w tym samym kierunku), 7. Ke7, Kg4 i t. d. z wygraną.

Końcówka ma pewne prawa i reguły, które ją cechują; niestety wiemy o nich bardzo mało.

(Tłum. S. P.)

Turniej czterech w Warszawie.

Inaugaracyjna ta impreza Warszawskiego Klubu Szachowego obliczoną była widocznie na czas b. krótki, gdyż dopuszczeni zostali do gry jedynie czterej zawodnicy. Nie znamy bliżej szczegółów tego ciekawego turnieju, być może, że był on dziełem prywatnej inicjatywy, w każdym bądź razie, zorganizowante tegoż, było pomysłem szczęśliwym, dowodzącym wymownie jak utalentowaną jest młoda generacja stolicy. Bo udział Najdorfa był początkowo o tyle zastanawiający, że znaleźliby się gracze w Warszawie, którzy na podstawie swych wyników mogliby ubiegać się przed tymże o zaszczyt grania w turnieju czterech. Leży przed nami sprawozdanie ubiegłorocznego turnieju o mistrzostwo Warszawy, które podaje następujące cyfry: I. Paulin Frydman, II i III. *Łowcki i Glocer* IV. Kremer, V. Makarczyk, VI. *Młynek.* Na IX. i X. miejscu znajdują się dopiero Klepfisz i Najdorf. Skoro jednak komitet turniejowy dopuścił na

czwarte miejsce Najdorfa, to trzeba przyznać, że trafnie ocenił możliwości tego gracza, który grą swą wykazał prawdziwie mistrzowską klasę.

Turniej zakończył się zwycięstwem Najdorfa, który uzyskał $4^1/_2$ p. na 6 możliwych, bez przegranej. Drugie miejsce zajął Frydman 3 p., trzecie Kremer $2^1/_2$ p., czwarte Makarczyk 2 p. — Paulin Frydman, który w I-kole nie grał zbyt szczęśliwie i zdobył zaledwie $^1/_2$ p., zrehabilitował się w II-kole, zdobywając $2^1/_2$ p., podczas gdy Najdorf uzyskał w II-kole 2 p. Mistrzowie Kremer i Makarczyk którzy w I-kole zdobyli po $1^1/_2$ p. (Makarczyk 3 remis!) już później nie dopisali, grając poniżej swej siły.

Poniżej zamieszczamy tabelkę z turnieju czterech.

	1. Najdorf	2. Frydman	3. Kremer	4. Makarczyk	Razem pktów
1. Najdorf	—	$1^1/_2$	1 1	$^1/_2$ $^1/_2$	$4^1/_2$
2. Frydman	$0^1/_2$	—	0 1	$^1/_2$ 1	3
3. Kremer	0 0	1 0	—	$^1/_2$ 1	$2^1/_2$
4. Makarczyk	$^1/_2$ $^1/_2$	$^1/_2$ 0	$^1/_2$ 0	—	2

PARTJA Nr. 86.

Indyjska.

Biale: **Najdorf** Czarne: **Kremer**

1. Sf3, Sf6, 2. d4, e6, 3. c4, b6, 4. g3, Gb7, 5. Gg2, Ge7 (Lepsze wydaje się być 5... Gb4+,) 6. 0–0, 0–0, 7. Sc3, Se4, 8. Hc2, S×c3 (Wskazane było zamiast ruchu w tekście 8... d5. Teraz rozwój czarnych napotyka na trudności, przyczem uderzającym jest fakt bierności gońca e7) 9. b×c3, d5, 10. c×d5, e×d5, 11. c4! (To posunięcie oddaje białym przewagę w centrum, co czyni grę ich znacznie swobodniejszą). 11... Sc6, 12. Gd2, (nie d×c, bo Sb4 z następnym S×d5 i Sf6) 12... Gf6, 13. e3, d×c4 (Czarne zmuszone są do tej wymiany pieszków, natychmiastowe bowiem 13... Se7, połączone było ze stratą tempa i pogarszało dalej pozycję, bo 14. c×d5, S×d5, 15. e4! z silnym naciskiem w centrum) 14. H×c4, Se7, 15. Wac1, Wc8, 16. Gb4, We8, 17. We1, Gd5, 18. G×e7, G×e7 (Rzecz jasna, że nie G×c4, gdyż po 19. G×d8 białe zyskują figurę.) 19. Ha4, Gf6, 20. Wed1! (a nie 20. H×a7, c6! z groźbą Wa8!) 20... h5, 21. h4 (białe paraliżują wszelką kontr-akcję przeciwnika) 21... a5 (i luki skrzydła hetmańskiego występują w całej pełni) 22. Se1, We6? (To posunięcie okazuje się błędem, jak dowodzi dowcipna odpowiedź białych) 23. e4! Ga8 (nie można było grać G×e4, bo 24. d5! względnie 24. Gh3!) 24. d5, We7? 25. f4! We8, 26. e5, Ge7, 27. Kh2, (daje sposobność czarnym do ostatniego zrywu, nie ratującego zresztą

i tak przegranej partji) 27... G×h4, 28. g×h4, H×h4+, 29. Gh3, W×e5, (To pozornie dobre posunięcie pociągnie za sobą dalszą utratę figury. Białe nie mogą grać f×e5, bo H×H), 30. Sg2, We2, 31. Wc2, W×c2, (Nie ratowało partji Wc8—e8, bo H×e8+! W×e8 i S×h4!) 32. H×c2, (tu powinne były czarne poddać, ale nastąpiło jeszcze) 32... Hd8, 33. G×c8, H×c8, 34. d6, G×g2, 35. d7 i czarne poddały się.

PARTJA Nr. 87.

Hetmańska.

Białe: **Najdorf** Czarne: **Makarczyk**

1. Sf3, Sf6, 2. d4, d5, 3. e3, e6, 4. Gd3, c5, 5. c3, Sd7, 6. Sd2, Ge7, 7. 0–0, 0–0, 8. Se5, S×e5, 9. d×e5, Sd7, 10. f4, Wfe8, 11. c4, Gf8, 12. Hf3, Sb6, 13. He2, Gd7, 14. b3, g6, 15. Gb2, Gg7, 16. Wad1, Hc7, 17. h4, d×c4, 18. b×c4, Ga4, 19. Wc1, Gc6, 20. Se4, G×e4, 21. G×e4, Wad8, 22. Wcd1, Sc8, 23. Hc2, b6, 24. Ha4, Se7, 25. Wd6, Sf5, 26. G×f5, g×f5, 27. Wfd1, Hb8, 28. Wd7, Ha8! 29. Kh2, W×d7, 30. W×d7, a5, 31. Gc3, Wd8, 32. Ge1, W×d7, 33. H×d7, He4! 34. Hd8+ Gf8, 35. Hg5+ i remis, przez wieczny szach.

PARTJA Nr. 88.

Hetmańska.

Białe: **Najdorf** Czarne: **Frydman**

1. Sf3, Sf6; 2. d4, b6; 3. g3, Gb7; 4. Gg2, c5! 5. 0—0, g6! 6. c4, c×d4! 7. S×d4, G×g2; 8. K×g2, Hc8; 9. b3, Gg7; 10. Sc3, Hb7+; 11. Kg1, 0—0; 12. Gb2, Sa6; (Obydwie strony grały dotychczas trzeźwo i poprawnie, przyczem białe w traktowaniu diagonali a1—h8 wykazały dużo zimnej krwi. 12. — d6; dawało czarnym przypuszczalnie swobodniejszą grę. Teraz białe robią doskonałe posunięcie, dające im pewną przewagę pozycyjną.) 13. e4!, S×e4; 14. S×e4; H:e4, 15. We1, Hb7; 16. W×e7, Wa-e8; 17. He2, Ha8; 18. We1, W×e7; 19. H×e7, Sc5; (Po 19... d5; białe miały zamiar grać 20; Se6! co było bardzo interesujące, ale zapewne niewystarczało do wygranej. Warjant pierwszy: Po 20. Se6 odpowiedź We8, 21. S×g7, W×e7; 22. W×e7 z groźbą We8+. Jednakże czarne miałyby obronę. 22... Sc7!; na co nie można odpowiedzieć prostem 23. W×c7? ponieważ czarne grają 23... Hd8! — i jeżeli 24. W×a7, to 24... d4!; i wygrywają. Na 24. Ge5 zaś, czarne grają d×c4, grożąc f6 lub Hd1+, Hd5+ i H×e5 — albo też 24... d4; Ale pozycja ta jest istotnie bardzo interesująca. Na 22... Sc7; białe grają 23. c×d5! grożąc d6 i jeżeli czarne 23... Hd8 to 24 Gf6!, (grożąc We8+). Jeżeli czarne teraz grają 24... Hd6; to 25. Se8! poczem S×c7. Po 24... H×e7 następuje 25. G×e7, S×d5! — i zapewne remis. Po 24... S×d5; 25. We8+,

H×e8; 26. S×e8, Kf8!; 29. Sd6, S×f6; 30. Sc8 z zyskiem piona. Wreszcie po 24... H×d5 białe grają 25. W×c7 pozostając z trzema figurami za hetmana i z atakiem — ale z trudnościami — bo los skoczka nie jest jasny Trudno było to widzieć w partji. Warjant drugi: Na 20. Se6, czarne mogły też odpowiedzieć 20... G×b2; Białe grałyby: 21. S×f8 H×f8; 22. H×a7, Sc5; 23. c×d5, Hd6; 24. Ha8+, Kg7; 25. Hc6!, i białe wygrywają. Po 25... Ge5; białe grałyby f4 i po wymianie hetmanów osiągnęłyby stanowczą przewagę. Ale jednak — może czarne powinne były grać d5 odrazu?) 20. Gc3, d5; 21. Sb5, G×c3; 22. S×c3, Sd3; 23. We2!, —; (Po 23. We3?, nastąpiłoby 23... d4!; 24. W×d4 We8!; i białe tracą hetmana.) 23. —. d×c4; 24. b×c4, Hc6?; (Należało grać 24... Hd8; 25. Sd5, H×e7: 26. W×e7, Wa8 z szansami na remis. Obecnie następuje tragiczny koniec.) 25. Sd5, Kg7; (Jedyne posunięcie. Po 25... H×c4?; następuje 26. Sf6+, Kg7; 27. Se8+, Kg8; 28. Hf6 — i niema ratunku przed matem) 26. Hh4!, Sc5; (Groziło 27. Hd4+) 27. We7!; Hd6; 28. Hd4+, Kh6; 29. g4!, Se6; 30. g5+ K×g5; (Nie S×g5, bo 31. Hh4+ i koń ginie;) 31. Hd2+, Kh4; (Jedyne. Inaczej n. p. 31... Kf5: to 32. Se3+, Ke5; i 33. f4 z zyskiem hetmana.) 32. Hh6+, Kg4; 33. Wd7!. —; (Odcina czarnemu królowi linję „d".) 33. —. He5; (Naturalnie nie 33... H×d7; bo 34. Sf6+.) 34. Se3+, Kf3; 35. Hh3+, Ke4; 36. Hg2+, i Czarne poddały.

(Uwagi J. Kleczyńskiego wg. „Kurjera Warszawskiego".)

Czechosłowacja

Pierwszorzędnymi organizatorami życia szachowego są Czechosłowacy, którzy umiejętną propagandą pozyskali szerokie masy swego społeczeństwa dla królewskiej gry.

W środkowej Europie jest Praga dziś tym centrem, gdzie odbywają się często turnieje międzynarodowe, mecze wybitnych mistrzów, zawody międzymiastowe i t. p. Ale nietylko pod względem organizacyjnym dominują Czechosłowacy, są przedewszystkiem doskonałymi pedagogami w wychowaniu i kształceniu młodego pokolenia. Można śmiało zaryzykować twierdzenie, że wychowankami szkoły czeskiej i benjaminkami jej są mistrzowie: Flohr, Rejfir, Pokorny, Dr. Skalička, Pelikan i Richter.

Czesi doskonale zrozumieli istotę rzeczy. W myśl swojej dewizy: „Zapraszajcie naszych graczy na Wasze turnieje międzynarodowe, a my Was do nas zaprosimy". Dlatego też nie było w ostatnich kilku latach turnieju międzynarodowego, w którymby nie uczestniczyli. Ten trening, ta ciągła zaprawa, te liczne podróże do obcych, hartują gracza i urabiają go na mistrza. Gdy Flohr po meczu z Dr. Euwem w Holandji, wracał do kraju, witano go jak bohatera narodowego. Dlaczego? Bo Czesi swoich mistrzów cenią i kochają. Każdy sukces, wyczyn czy popis mistrzów,

śledzony jest z wielkiem zainteresowaniem i komentowany jest przez tysiączne rzesze szachistów w związkach szachowych. Dlatego prestige i samopoczucie czeskiego mistrza jest wielkie. Z końcem ubiegłego miesiąca urządzono w Pradze wielki spektakl publiczny o znaczeniu wybitnie propagandowem. Były to dwudniowe zawody międzymiastowe Praga-Brno. Na to święto szachowe przybyła rada miejska, oraz przedstawiciele ministerstwa kultury i oświaty. Po zagajeniu i powitaniu graczy przez starostę, rozpoczęły się zawody.

Zwyciężyła Praga pierwszego dnia 13 : 9, zaś w drugim dniu $15^1|_2 : 6^1|_2$. Razem wynik meczu Praga-Brno $28^1|_2 : 15^1|_2$ dla Pragi. Oba miasta wystawiły imponujące zespoły złożone z 22-u graczy. Pięć pierwszych szachownic w zespole Pragi, zajęła ekipa olimpijska Czechosłowacji, a to: Flohr, Opoćensky, Dr. Treybal, Rejfir i Dr. Skalićka. Dalsze szachownice obsadzone były przez mistrzów, jak: Richter, Boleslav, Pelikan, Dr. Schubert i Runza. Pierwszą piątkę Brna stanowili mistrzowie: Pokorny, Zinner, Pitschak, Berger i inż. Olexa. Poniżej zamieszczamy dwie partje z tych zawodów.

PARTJA Nr. 89.

Białe: **Flohr** Czarne: **Pokorny**

1. d4, Sf6, 2. c4, e6, 3. Sc3, d5, 4. Sf3, Ge7, 5. Gg5, 0—0, 6. e3, Se4, 7. G×e7, H×e7, 8. Hc2, S×c3, 9. H×c3, c6, 10. Gd3, f5 (Strata czasu. Wskazane było 10.. d×c4, 11. G×c4, Sd7, 12. 0—0, b6 i t.. d.) 11. 0—0, Sd7, 12. b4, Sf6, 13. Wfc1, Gd7, 14. Se5, Wfc8, 15. Hb2, Ge8, 16. c5, Sd7, 17. S×d7, G×d7, 18. a4, a6, 19. f4, g5, 20. Wf1, (aby się czarne zdeklarowały) g4, 21. b5, a×b5, 22. a×b5, c×b5, 23. G×b5, h5 (I po 23... Gc6, 24. G×c6, b×c6, 25. Wfb1 byłaby przewaga białych zachowaną) 24. G×d7, H×d7, 25. Wfb1, h4, (Po W×a1, czarne by wprawdzie nie straciły żadnego piona, ale znaczna swoboda białych na linji a i nacisk na piona b skrępowałyby do reszty grę czarnych) 26. W×a8, W×a8, 27. H×b7, H×b7, 28. W×b7, Wa1+, 29. Kf2, Wa2+, 30. Kf1! (Szczęście, że tak zagrałem! Wnet po ruchu oddanym w partji sądziłem, że silniejsze było 30. Ke1. To jednak mogłoby spowodować przegranę białych, jak następuje: 30. Ke1? W×g2, 31. c6, Wc2, 32. c7, g3, 33. h×g3, h3! i po 34. Wc8+, Kg7, 35. c8H, W×c8, 36. W×c8, h2 i czarne wygrywają) 30... Wc2, (nie może nastąpić dalej 30... Wa1+, bo 31. Ke2, Wa2+, 32. Kd3, W×g2? 33. c6! co rozstrzyga z miejsca) 31. We7, g3, 32. h×g3, h×g3, 33. W×e6, Kf7, 34. We5, Kg6, 35. We8, (I 35. W×d5, można było grać) Kf7, 36. Wh8, Wf2+, 37. Ke1, W×g2, 38. Kf1, Wc2, 39. Wh5, g2+, 40. Kg1, Ke6, 41. Wh6+, Kf7, 42. Wd6, We2, 43. W×d5, Kg6, 44. c6, Kh5, 45. c7, Wc2, 46. Wc5 i czarne poddały się.

Uwagi S. Flohra z „Narodni Polityky".

PARTJA Nr. 90.

Angielska.

Białe: **Pitschak** Czarne: **Dr. Treybal**

1. c4, Sf6, 2. Sc3, e5, 3. g3, d5, 4. c:d5, S:d5, 5. Gg2, S:c3, 6. b:c3, Sc6, 7. a4? Ge6! 8. a5, Gd5, 9. f3, b5, 10. Sh3, Gc5, 11. Sf2, 0—0, 12. Sd3, Gd6, 13. 0—0, Hd7, 14. Ga3, G:a3, 15. W:a3, Hd6, 16. Wa1, f5, 17. Hb1, a6, 18. Hb2, S:a5, 19. W:a5, Hb6+, 20. Kh1, H:a5, 21. S:e5, c5, 22. Wa1, Hc7, 23. Sd3, Wfe8, 24. Sf4, Gf7, 25. e4, g5, 26. Sh3, g4, 27. f:g4, f:e4, 28. Hc2, Hd6, 29. Sg5, Gg6, 30. S:e4, G:e4, 31. G:e4, Wa7, 32. d3, Kg7, 33. Wf1, c4, 34. Hf2, We7, 35. g5, Kh8, 36. Hf6+, H:f6, 37. g:f6, Wc7, 38. d4, b4! 39. c:b4, c3, 40. Gc2, Wf8, 41. g4, Wc4, 42. Wf4, W:b4, 43. g5, Wb2, 44. Wf2, a5, 45, h4, a4, 46. h5, a3, 47. g6, h:g6, 48. h:g6, W:f6! i białe poddały się. Dopiero po stracie jakości grały białe znacznie lepiej, lecz uzyskana przez czarnych przewaga, pozwoliła im na energiczne rozegranie końcówki. Wygrywa partję wolny pion a.

Szwajcarja

W Bernie odbył się niedawno turniej w którym z wyjątkiem Dr. Bernsteina z Paryża, obsadę turnieju stanowili wyłącznie mistrzowie szwajcarscy. Turniej był dwukołowy. Zakończył turniej jako pierwszy Dr. Bernstein, o czem zresztą już w poprzednim numerze donieśliśmy. O przewadze Bernsteina nad pozostałymi przeciwnikami świadczy fakt, że z 10 partji, uzyskał 8 p., nie przegrywając żadnej, a remisując jedynie z Grobem i H. Johnerem.

Poniżej podajemy dwie partje Dr. Bernsteina z wspomnianego turnieju. — Partje te wymowne dają świadectwo wysokiej klasy gry pierwszego zwycięscy turnieju, którego znajomość gry pozycyjnej jak również precyzyjne prowadzenie końcówki zasługują na specjalną uwagę.

PARTJA Nr. 91.

Hetmańska.

Białe: *Michel* Czarne: **Dr. Bernstein**

1. d2—d4, d7—d5, 2. c2—c4, e7—e6, 3. Sb1—c3, Sg8—f6, 4. Gc1—g5, Gf8—e7, 5. e2—e3, h7—h6, 6. Gg5—h4, 0—0, 7. Sg1—f3, Sf6—e4, 8. Gh4×e7, Hd8×e7, 9. c4×d5, Sd5×c3, 10. b2×c3, e6×d5, 11. Hd1—b3, He7—d6! (Do jedynastego ruchu partja miała zupełnie szablonowy charakter. Posunięcie zaś Hd6, wprowadza zmianę i jest inowacją Bernsteina, dające czarnym zadowalającą grę.) 12. Gf1—e2, Sb8—c6, 13. 0—0, b7—b6' 14. Sf3—d2, Sc6—a5, 15. Hb3—b4, Gc8—e6! 16. Wf1—c1. (Po

16. H×d6, czarne miałyby wprawdzie podwójnego piona, lecz obsadzają linię c z atakiem na piona c3.) 16... Wf8—c8! 17. Ge2—a6, c7—c5, 18. Hb4—a3, Wc8—c7, 19. c3—c4, d5×c4, 20. Sd2×c4, Ge6×c4, 21. Ga6×c4, Wc7—d7, 22. d4×c5, Sa5×c4, 23. Ha3—b4 (Rozumie się, że nie 23. W×c4? bo Hd1+!) 23... b6×c5, 24. Hb4×c4, Wa8—c8. (W tej pozycji nie widać przewagi żadnej ze stron i partja powinna była zakończyć się wynikiem nierozstrzygniętym.) 25. h2—h3, Hd6—f6, 26. Wc1—d1, 26. Wc8—d8! (Białe nie mogą wymienić wieży na d7, gdyż czarne biją wpierw wieżę a1 ze szachem.) — 27. Wd1—f1, Wd7—d5, 28. Wa1—b1, Wd5—g5, 29. f2—f4, Wg5—d5, 30. Wf1—f2, Hf6—e6, 31. Hc4—c3, c5—c4! 32. Wb1—c1, Wd5—d1+, 33. Kg1—h2, Wd1×c1, 34. Hc3×c1, Wd8—d3, 35. Wf2—c2, He6×e3, 36. Hc1×e3, Wd3×e3, 37. Wc2×c4, We3—a3, 38. Wc4—c2. (Po pokonaniu wszelkich trudności stawianych białym przez czarne, wyłania się zupelnie zdeklarowana sytuacja remisowa) 38... h6—h5, 39. Kh2—g1? (gdyby białe zagrały g3, czarne nie mogłyby nic przedsięwziąć) 39... h5—h4, 40. Kg1—f2, Kg8—h7, 41. Wc2—b2, Kh7—g6, 42. Wb2—b3, (Białe zmuszone są oddać piona a2, gdyż wtargnięcie króla na f5, kosztowałoby piona f4) 42... Wa3×a2+, 43. Kf2—f3, Kg6—f6, 44. Wb3—c3, Kf6—e6, 45. Wc3—c6+, Ke6—d7, 46. Wc6—c5, a7—a5, 47. Wc5—h5? a5—a4, 48. Wh5×h4, a4—a3, 49. f4—f5, Wa2—b2! 50. Wh4—a4, a3—a2, 51. Wa4—a6, Kd6—c7, 52. g2—g4, Kc7—b7, 53. Wa6—a5, Kb7—b6, 54. Wa5—a8, Kb6—c5, 55. h3—h4, Kc5—b4, 56. g4—g5, Wb2—b3+, i białe poddały się, gdyż nastąpi Wb3—a3.

PARTJA Nr. 92.

Hiszpańska.

Białe:		Czarne:
Dr. Nägeli		**Dr. Bernstein**
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Gf1—b5	a7—a6
4.	Gb5—a4	Sg8—f6
5.	0—0	Gf8—e7
6.	Wf1—e1	b7—b5
7.	Ga4—b3	d7—d6
8.	c2—c3	—

W razie 8. d4, nastąpiłby znany warjant e×d4, 9. S×d4, S×d4, H×d4, c5 i c4 z utratą figury dla białych.

8.	—	0—0
9.	d2—d4	Gc8—g4
10.	d4—d5	Sc6—b8
11.	c3—c4	—

Powoduje opóźnienie rozwoju figur, należało grać Sb1—d2—f1—g3.

11.	—	Sb8—d7
12.	c4—b5	a6×b5
13.	Sb1—d2	Gg4—h5
14.	Gb3—c2	Gh5—g6
15.	Sd2—b3	Wa8—a4!

Z groźbą zdobycia piona e4. Okazuje się że 15. posunięcie białych było tylko stratą tempa, co zmusza ich ponownie do powtórzenia następnego ruchu w tekście

16. Sb3—d2 Wa4—a7
17. Gc2—d3 Sd7 —c5
18. Gd3×b5 Sc5 ×e4
19. Gb5—c6 —

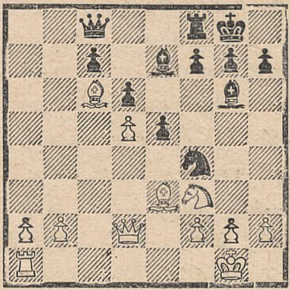
Białe sądzą, że dobrze umieściły swego gońca i liczą na swobodny marsz piona a. Z dalszego przebiegu partji okazuje się, że była to mylna rachuba, która zupełnie wykluczyła gońca z gry.

19. — Se4—c5
20. Sd2—b3 Sc5—d3

Ostatni ruch czarnych byłby niemożliwy gdyby goniec biały znalazł się na diagonali f1—a6.

21. Gc1—e3 Sd3 ×e1
22. Ge3×a7 Se1 —d3
23. Hd1—d2 Hd8—c8
24. Sb3—c1 Sd3 —f4
25. Sc1—e2 Sf6 —h5
26. Se2×f4 Sh5 ×f4
27. Ga7—e3? —

Białe zupełnie nie widzą grożącego im niebezpieczeństwa. Wskazane było 27. Se1.



27. — Sf4×g2!
28. Sf3—e1 Sg2×e1
29. Wa1×e1 Hc8—g4+
30. Kg1—f1 Hg4—f3

Grozi 31... Gh5 i Hh1 mat.

31. Hd2—d1 Hf3—h3+
32. Kf1 —g1 Gg6—h5
33. Gc6—d7 f7—f5
34. f2—f3 Gh5×f3
35. Hd1—c2 Wf8—f6!

Białe poddały się.

Z turnieju Krakowskiego Klubu Szachistów

PARTJA Nr. 93.

grana w Krakowie dnia 1. października br.

Hetmańska.

Białe: **Amator** (Kraków) Czarne: **Friedman** (Kraków)

1. d4, d5, 2. Sf3, Sf6, 3. Gg5?, Se4, 4. Gh4, c5, 5. e3, Hb6, 6. Hc1, c:d4, 7. e:d4. Sc6, 8. c3, Gg4, 9. Sbd2, e6, 10. Ge2, Gd6, 11. 0—0, Wc8! 12. h3? (Osłabia pole g3) 12... Gh5, 13. We1, h6 (Czarne wykorzystują słabe posunięcie białych 12. h3) 14. Sf1, g5, 15. Gg3, G:g3, 16. S:g3, S:g3, 17. f:g3, G:f3, 18. G:f3, S:d4! 19. Kf1 (Gdyby 19. He3, to Sc2 i białe tracą jakość. Na 19. Kh1 nastąpiłoby S:f3, 20. g:f3, Hf2!) 19... Sf5! (Grozi S:g3 mat. Białe nie mogą bronić punktu g3). 20. We5, S:g3+, 21. Ke1, Hg1+, 22. Kd2, Hf2+, 23. Kd3, Se4 (Grozi Sc5 mat. Na 24. G:e4, nastąpiłoby d:e4, 25. W:e4, Ke7 i następnie Wf—d8) 24. He3, H:b2, 25. Wc1, W:c3+. Białe poddały się.

Z turnieju w Białystoku

PARTJA Nr. 94.

Gambit środkowy.

Białe: **Zabłudowski** Czarne: **Babkes**

1. e2—e4, e7—e5, 2. Sg1—f3, Sb8—c6, 3. Gf1—c4, Sg8—f6, 4. d2—d4, e5:d4, 5. 0—0, Sf6—e4, 6. Wf1—e1, d7—d5, 7. Gc4:d5, Hd8:d5, 8. Sb1—c3, Hd5—d8, 9. Sc3:e4, Gc8—e6, 10. Se4—g5, Hd8—d5, 11. Sg5:f6, Ke8:f7, 12. Sf3—g5+, Kf7—g8, 13. Sg5:e6. Gf8—d6, 14. Gc1—h6, g7—g6, 15. Gh6—g7, Wa8—e8, 16. Gg7:h8, Kg8:h8, 17. Hd1—f3, Hd5:f3, 18. g2:f3, Sc6—e5, 19. Se6:d4, We8—f8, 20. Kg1—g2, a7—a6, 21. Wa1—d1, c7—c5, 22. Sd4—e6, Sd4—f3, 23. We1—e4 i czarne poddały się.

PARTJA Nr. 95.

Hetmańska.

Białe: **Mełamed** Czarne: **Wisznia**

1. c2—c4, Sg8—f6, 2. Sb1—c3, e7—e6, 3. Sg1—f3, d7—d5, 4. d2—d4, c6, 5. e2—e3, Sb8—d7, 6. Gf1—d3, d5:c4, 7. Gd3:c4, b7—b5, 8. Gc4—b3, Gc8—b7, 9. 0—0, b5—b4, 10. Sc3—a4, Gf8—e7, 11. Hd1—c2, 0—0, 12. Wf1—d1, Hd8—a5, 13. e3—e4, e6—e5, 14. h2—h3, Wa8—c8, 15. Gc1—e3, e5:d4, 16. Sf3:d4, c6—c5, 17. Sd4—f5, Wf8—e8, 18. Gb3:f7+, Kg8:f7, 19. Hc2—c4+, Kf7—f8, 20. Wd1:d7, Sf6:d7, 21. Sf5—h6 i czarne poddały się.

Z turnieju o mistrzostwo Łodzi

PARTJA Nr. 96.

grana dnia 18. lipca w Łódzkiem Towarzystwie Zwolenników Gry Szachowej

Indyjska.

Białe: **Grynfeld** Czarne: **Regedziński**

1. d4, Sf6, 2. c4, e6, 3. Sf3, b6, 4. g3, Gb7, 5. Gg2, Gb4+ (To posunięcie zaleca Dr. Tartakower.) 6. Gd2, He7, (Tak zazwyczaj grywa Nimcowicz. Możliwe jest też 6. Gb4×d2, 7. Hd1×d2, 0—0, i t, d.) 7. 0—0, G×d2, 8. H×d2, d6, 9. Hc2, 0—0, 10. e4, e5, 11. Wfe1, c5, 12. d5, (Odtąd białe grają bezplanowo, wskutek czego czarne osiągają stopniowo pozycyjną przewagę. Należało grać 12. d×e5, d×e5 i następnie Sd2—b1, c3—d5.) 12... Gc8 (Goniec już niema przyszłości na przekątnej h1—a8.) 13. Sf1, g6, (Żeby biały skoczek w przyszłości nie mógł zająć pola f5, a jednocześnie dążą czarne do f7—f5). — 14. Se3, Sh5, 15. Sh4, Sa6, 19. Gf3, Sg7, 17. Gg4, G×g4, 18. S×g4, Hg5, 19. Se3, f5 (Czarne osiągnęły swój cel. Odtąd dyktują one dalszy bieg wypadków.) 20. Seg2, f4, 21. He2, Wf6, 22. Kh1, Sh5, (Żeby po ewentualnem g3×f4 móc od-

bić skoczkiem.) 23. Sf3, Hg4, 24. Sgh4, Waf8, 25. Sg1, He2! (Tylko w powstałej po zmianie hetmanów końcówce czarne mogą zrealizować swoją pozycyjną przewagę.) Na 25. f4—f3, nastąpiłoby 26. He3 i następnie h2—h3 i Sh4×f3.) 26. We2, f×g3, 27. f×g3, Wf1, 28. W×f1, W×f1, 29. We3, [Nawet po najlepszem posunięciu 29. Kg2, partja białych byłaby beznadziejna np. 29. Kg2, Wa1, 30. a3 (Jeżeli 30. b3, to Sb4, 31. a4, Wb1, 32. We3, Sb4—c2, d4) 30... Wc1, 31. b3, Wa1, 32. a4, Wb1, 33. We3, Sb4, 34. Sf3, Sc2, 35. Wd3 (po 35. Wc3 nastąpiłoby Sa1, 36. Sd2, Wb2, 37. Wd3, S×b3) 35... Sf6, 36. Sd2, Wd1, (Grozi S×e4) 37. Kf3, Se1+, 38. Ke2, S×d3, 39. K×d1, Sf2+, 40. Ke2, Sf×e4. Bardzo subtelny zadaniowy manewr]. — 29... Sb4, 30. a3, Sc2, 31. Wc3, Sd4, 32. We3, Wb1 (Teraz zaczyna się gra kotki z myszką). — 33. b3, S×b3, 34. Kg2, Sd2, 35. Sgf3, S×c4, 36. We2, S×a3, 37. Wa2, Sb5, 38. Sg5, c4, 39. Se6, c3, 40. Sf3, Sf6, 41. We2, S×e4. Białe poddały się. Typowa pozycyjna partja.

Uwagi T. Regedzińskiego.

PARTJA Nr. 97.

grana w I. klasie I. F. S. B. Międzynarodowego Związku Graczy Korespond.

Białe: **K. Tischler** (Marienwalde) Czarne: **H. Salzman** (Warszawa)

1. e4, c5, 2. Sc3, e6, 3. Sf3, Sc6, 4. Gc4, Sf6 (Mało grywane ze względu na stratę tempa) 5. d3, d5, 6. e×d5, e×d5, 7. Gb5, Ge7, 8. Gf4, 0–0, 9. Hd2, Ge6 (Solidniejsze niż Gg4.) 10. h3, Wc8, 11. G×c6, W×c6, 12. Se5, Wc8, 13. 0–0, d4, 14. Se4, Sd5, 15. Gh2, f6, (Początek bardzo ciekawych i trudnych powikłań, których celem jest zamknięcie gońca na h2, przy równoczesnem uniemożliwieniu umocowania punktu e5. Zamiast posunięcia w tekście można było grać 15. f7–f5, co dawało również przewagę czarnym, lecz sprowadzało partję na znaczne spokojniejsze tory.) 16. Sc4, b5! (Znakomity ruch, którego treścią jest nietylko zdeplacowanie białego skoczka, lecz i głęboka, obliczona ofiara piona, celem umożliwienia rzucenia wszystkich sił do ataku na skrzydle króla). 17. Scd6, Wb8, 18. We1, Sc7, (Jedyne posunięcie po którem białe nie przegrywają natychmiast. Groziło albowiem Wb6, Sc5, G×S! S×G, Gh2+, Kh1! Hd6, S×W, Gf4 ze stosunkowo łatwą wygraną.) 19. Se×c5, Gd5, 20. Hf4, Wb6, 21. Sde4, Wc6, 22. Sb3 (Białe nie grają b2–b4 zapewne ze względu na f6–f5, Sg3, Gg5, H×d4, Gf6).. Se6, 23. Hd2, f5, (Jeśli Hc1 i po f5, Sd2, to białe figury stałyby żałośnie. Pomijając możliwości ataku na skrzydle królewskim, posunięcie Hc8, umożliwia czarnym odzyskanie piona przy lepszej pozycji.) 24. Sg3, Gg5, 25. Hb4, (Aby uniknąć warjantów wynikających po Hd1, Sf4, czy też nawet odrazu Gg2) 25... W×c2, 26. H×b5, W×b2, 27. We5, Sf4, 28. Wae1, G×g2!! (Posunięcie po którem partja już zdecydowana). 29. We8, Gf3 (Ciekawa gra wynika np. po

W×f5, Gd5, W×W, H×W, Hd7, Sh3+ i mat w następnym ruchu). 30. W×f8+, H×f8, 31. Kf1, Sg2 (Bardzo ładne posunięcie. Nic nie dawało Sh3, ze względu na Gg1 i białe mają kontrszansę). 32. Hc4, Kh8, 33. H×d4, He7!! (Pointa 31. posunięcia czarnych. Białe zmuszone są do wycofania wieży z pola walki). 34. Wa1, Gf6, 35. Hc4, g6, (Koniecznie Ruhezug). 36. d4, Se3+, (Nie można grać Wf2+, K×W, He3+, Kf1, Sh4 ze względu na Hc8+, Kg7, Hc7+, Ge7, S×f5+, G×f, He5 i białe uzyskują przewagę jakości). 37. f×e3, H×e3, 38. Hc8+, Kg7, 39. Hc7+, Ge7 (Jeśli Kh6, to Sf5+, g×f, Gf4+ i wygrywa). 40. S×f5+, g×f5, (Lepsze niż natychmiast He5+). 41. He5+, H×e5, 42. G×e5+, Kf7, (Z powodzi kombinacji wynikła równa materjalnie końcówka, w której jednak czarne mają znaczną przewagę, polegającą na odcięciu białego króla, oraz na posiadaniu silnej w tych warunkach parę gońców). 43. Kg1? (Najlepszem stosunkowo było d5, poczem nastąpićby mogło We2, Sd4! We5, S×f3, W×d5 z długą, lecz bez trudności wygraną końcówką. Teraz czarne wygrywają w kilku posunięciach). 43... Gg5, 44. Sc5, Ge3+, 45. Kf1, Wf2+ i białe poddały się.

Uwagi L. Tuhana-Baranowskiego wg. „Gazety Polskiej".

PARTJA Nr. 98.

grana b. r. w turnieju korespondencyjnym „Kurjera Stanisławowskiego".

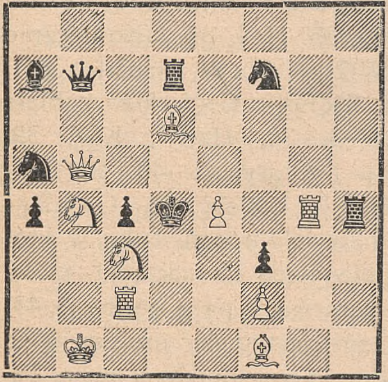
Białe: **inż. J. Milewski** (Warszawa) Czarne: **M. Kurmin** (Wilno)

1. d4, d5; 2. Sf3, Sf6; 3. e3, Gg4; (Można tu również grać 3... Gf5, co prawdopodobnie jest lepsze) 4. Gd3 ...(Energiczniej 4. c4! c6; 5. Hb3, Hc8; 6. Sc3, e6 i t. d.) 4... e6; 5. c3 (Przedwczesne. Precyzyjniej 5. Sbd2, lub 5. 0–0) 5... Sbd7; 6. Sbd2, c5; 7. 0–0, Hc7; 8. e4... (By nie dopuścić do ewentualnego e5) 8. de; 9. S×e4, S×S (Lepiej było grać na odosobnienie piona 9... c5×d4) 10. G×e4, Gd6; 11. h3, Gh5; 12. We1, Wb8 (Po 12... 0–0? 13. G×h7+ i 14. Sg5+) 13. Gf5! G×f3; 14. H×f3, 0–0; 15. Gc2, Sf6; 16. Gg5! Ge7; 17. Gf4! Gd6; 18. Ge5, Sd7? (Niktby zapewne nie przypuścił, że to napozór niewinne posunięcie stanie się przyczyną klęski. Należało grać 18... G×e5; 19. de, Se8. Ale partja białych już jest lepsza) 19. G×h7+!, (Jest to wstęp do dalekiej i niezwykle efektownej kombinacji, przeprowadzonej z mistrzowską precyzją i rozmachem.) 19... K×h7; 20. Hh5+, Kg8; (Pozornie nic nie grozi. Ale...) 21. G×g7!! Gh2+; 22. Kh1, f6; (Oczywiście! Goniec jest nie do wzięcia, wobec groźby mata w kilku posunięciach przez 22... K×g7; 23. Hg5+, Kh8; 24. We4 i t. d.) 23... W×e6, (Grozi potworne 24. We7 i 25. Hh8#. Czarne są bezbronne.) 23... Wbe8; 24. Wae1, W×e6; 25. W×e6, Gd6; 26. Gh6, Sb6; 27. W×d6, Sc4 (Po 27. H×d6 następował mat w dwuch posunięciach) 28. Hg6+ i czarne poddają się.

Jest to najpiękniejsza partja z turnieju „Kurjera Stanisławowskiego"

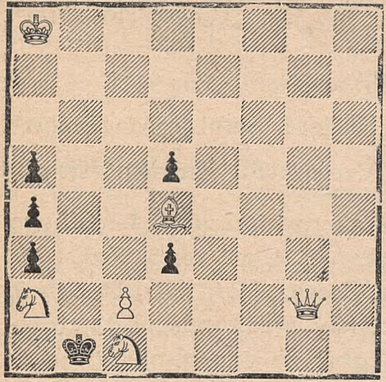
Zadania oryginalne

115. A. Goldstein Warszawa



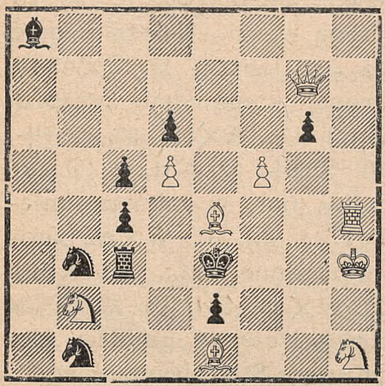
Mat w 2 posunięciach.

116. H. Salzman Warszawa



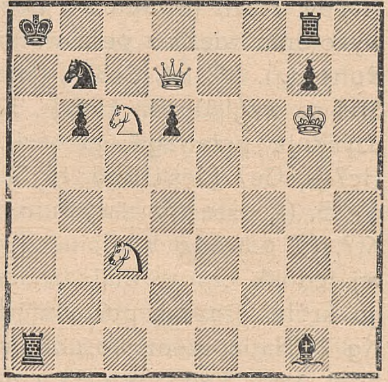
Mat w 2 posunięciach.

117. J. Fux Warszawa



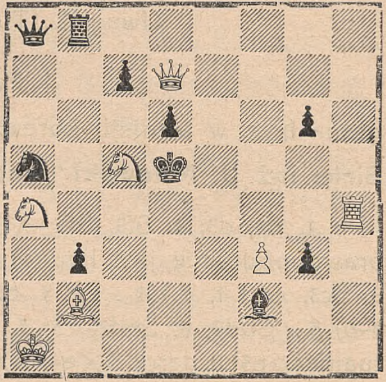
Mat w 2 posunięciach.

118. Z. Marjenstras W-wa



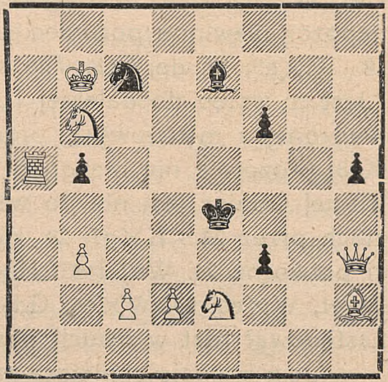
Mat w 2 posunięciach.

119. W. Hebelt Warszawa



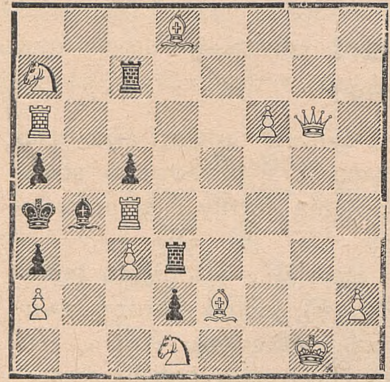
Mat w 2 posunięciach.

120. N. Schächter Młynowce



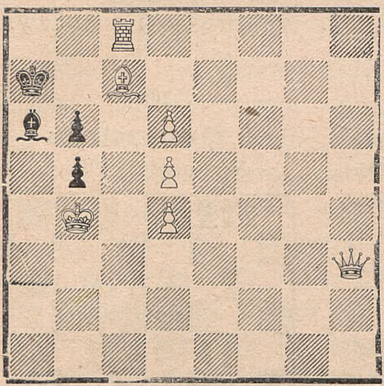
Mat w 2 posunięciach.

121. A. Czarnota Gniezno



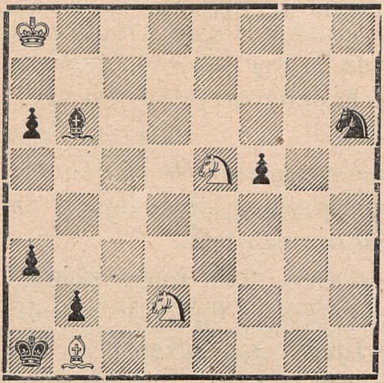
Mat w 2 posunięciach.

122. A. Czarnota Gniezno



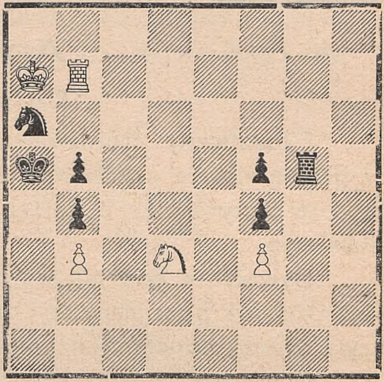
Mat w 3 posunięciach.

123. I. Cumpe Praga



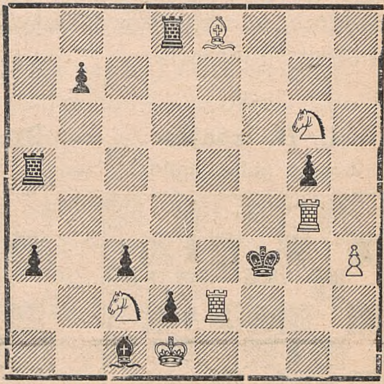
Mat w 3 posunięciach.

124. T. Czarnecki Warszawa



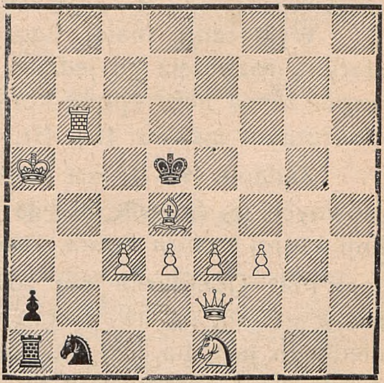
Mat w 4 posunięciach.

125. T. Czarnecki Warszawa



Mat w 5 posunięciach.

126. R. Svoboda Praga



Samomat w 4 posunięciach.

A. Goldstein.

Anty - Goethart

(artykuł dyskusyjny)

Filozoficzny trójdźwięk: teza, antyteza i synteza znalazł swe echo w problemistyce szachowej, gdy obok idei zasadniczej próbowano stworzyć jej antyformę, a następnie szukać zespolenia formy i jej przeciwstawienia.

Bywały te pomysły częstokroć udatne i otworzyły drogę do tematów dziś już popularnych i zrozumiałych, z drugiej jednak strony stworzyły szereg koncepcji naciągniętych i nieprzekonywujących.

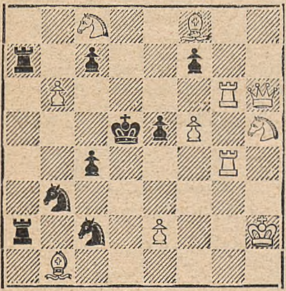
Obok więc takich pojęć, jak ruch krytyczny i antykrytyczny, spotykamy i taki wynalazek szkoły nowo - niemieckiej, jak „anti - Grimshaw" konstrukcja, której, mimo usilne starania, nie byłem w stanie zrozumieć.

Przechodząc do tematów ściśle dwuchodówkowych, zajmiemy się dwiema, w największym użytku będącemi, ideami: wyłączeniem oraz t.zw. matem Goetharta.

I

L. A. Issajew

2 nagr. „L'Echiquier"

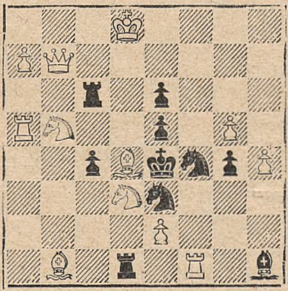


Mat w 2 pos. 1) Hg7.

II

Dr. G. Cristoffanini

2/3 nagr. konk. im. Weeinnka.

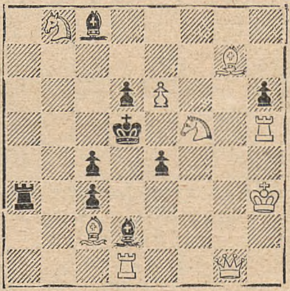


Mat w 2 pos. 1) Gb6.

III.

Z. Marjenstrass

Skakbladet 1933.



Mat w 2 pos. 1) Gh8.

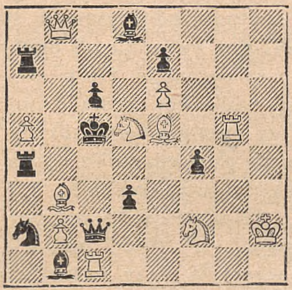
Wyłączenie białej figury, połączone z blokowaniem jest motywem starym, rozwinęła go jednak, doprowadzając do formy rekordu, dopiero współczesna nam epoka kombinacji linjowej. Podany przykład jest sześciokrotnym taskiem (Dj. Nr. I.).

Zadanie Nr. II. jest logicznem odwróceniem tematu. W warjantach głównych po Se—d5, Sf—d5 białe mogą wykluczyć tą swoją figurę, na linji której czarna figura, jako blokująca, jeszcze pozostała.

Mat Goetharda ma również swoją antyformę. Sam temat polega, jak wiadomo, na uwolnieniu w macie czarnej związanej figury, lecz uwolnienie to jest dla niej nieproduktywne ze względu na przesłonę linji ewentualnej obrony. (Dj. III. 1)... e4—e3, 2) Sd4 #.)

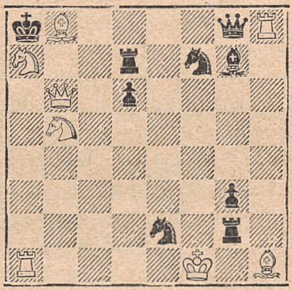
Anty—Goethart występuje już w groźbie, którą jest ruch, uwalniający przesłoniętą figurę. Odejścia figury przesłaniającej linję obrony lub przesuwanie figury związanej po linji związania (Dj. IV 1)... d2 lub Dc4) stwarzają warjanty, odrębne ideowo od groźby.

IV.
A. Mari
I. nagr. kon. Tidschrift v. Ned. Sch.



Mat w 2 pos. 1) Sf6.

V.
L. Gugel
II. nagr. wszechrosyjskiego konk.



Mat w 2 pos. 1) Gb8—c7.

Widzimy już pewną niejasność. Zarówno wyłączenie i anty-wyłączenie, jak i mat Goetharta są kombinacjami dynamicznemi, podczas gdy Anty - Goethart jest kombinacją statyczną, występuje, gdy czarne nic nie grają lub grają dowolnie, dalsza treść zadania może być przecież jakakolwiek (to go odróżnia od innych tematów, zawartych w groźbie, jak obrona Schiffmana lub parada Nietwelda, gdzie groźba i obrony są ze sobą w koniecznym związku.) Dodaję jeszcze: tematy dotychczasowe polegały na grze, ten polega na pozycji! I oto wydaje mi się, że dopiero skromne zadanie Nr. V. stworzyło istotną antyformę mata Goetharta. W warjantach tematowych po 1)... Sd4 i 1)... Sc5 białe uwalniają w macie tę czarną figurę, która jeszcze pozostała przesłonięta. Analogja z anty-wyłączeniem zupełna, niezaprzeczony argument!

Jeżeli jednak mówiłem gdzieś wyżej „wydaje mi się", to dlatego, że obawiam się samemu stawać przeciw zadawnionym już pojmowaniom i kwestję tą poddać pragnę powszechnej dyskusji.

Warszawa, w listopadzie 1933 r.

Alfred Czarnota

Rozważania nad teorją szachową

Każdy głębszy umysł, który zetknie się bliżej z grą szachową, który pozna jej tajniki i to zadowolenie wewnętrzne, jakie daje możność kształtowania według własnej siły umysłowej inteligentnych planów, napewno stanie się już stałym rycerzem szachownicy. I nic dziwnego — zawsze u człowieka w duszy drzemie element walki, walki rycerskiej i uczciwej, która daje zadowolenie nawet w wypadkach klęski zasłu-

żonej. Zdarza się często, że szachiści początkujący widząc zmagania silnych zawodników, kładą ich hegomonję na karb znajomości teorji szachowej oraz rutyny turniejowej. Zastanówmy się, czy te elementy w istocie odgrywają w szachach zasadniczą i dominującą rolę. W tym celu musimy najpierw sprecyzować, co to jest wogóle teorja szachowa. Sama nazwa wskazuje na to, że jest to pewna nauka o grze szachowej, nauka pozwalająca po jej opanowaniu na łatwość w operowaniu praktycznem. Od teorji w znaczeniu naukowem — zupełnie niezależnie od dziedziny, którą się zajmuje — wymagamy, by konkretyzowała jakieś prawa, ktore nie są zgóry jasne i widoczne, lub by z danych praw ściśle wnioskowała, o pewnych ich logicznych konsekwencjach. W pierwszym wypadku stosujemy metodę indukcyjną, t. zn. ze szczegółów przechodzimy do wniosków ogólnych, w drugim wypadku od ogólnych założeń przechodzimy do wniosków pochodnych. Będzie to dedukcja. Otóż dla wyjaśnienia, czy teorja szachowa podpada pod definicję teorji naukowej, zastanówmy się nad jej działami oraz wynikami, do których dochodzi. Trzy mamy główne działy owej teorji, mianowicie: teorję debjutów, teorję końcówek oraz problemistykę, która jest jednak raczej dyscypliną estetyczną. W teorji końcówek można rozróżnić kilka typowych zagadnień, które się tam rozwiązuje. Pierwsze — to znalezienie metody matowania z pozycyj, najczęściej zachodzących na końcu partji. (Przykład: mat wieżą). Drugie, to wykazanie, jakie końcówki są niemożliwe do wygrania przy dobrej grze przeciwnika (np. dwoma skoczkami matować) lub nawet przy dowolnej jego grze (mat giermkiem). Inne wreszcie zagadnienie to znalezienie warunku na uzyskanie w danej pozycji wygranej. (np. mat pionkiem).

Wszystkie te wyniki są skojarzeniem 2 elementów, mianowicie układu warunków początkowych czyli prawideł gry szachowej, przyjętych zresztą zupełnie dowolnie oraz specyficznej metody rozumowania. Dla uniknięcia nieporozumień zaznaczam, że prawidłami gry szachowej będę nazywał środki rozgrywania partji, a więc np. określenie ruchu figur i t. p., natomiast prawidłami teorji szachowej reguły, traktujące o dochodzeniu do pewnego celu z określonej pozycji.

Otóż wyniki teorji szachowej są w prostej linji wnioskami prawideł gry szachowej. To znaczy, jeśli każemy figurom na 64 polach szachownicy w taki a taki sposób się poruszać w określonym celu, to nie można dać np. mata samym giermkiem. Podobnie wnioskiem z prawideł założeniowych gry królewskiej jest to, że przy dowolnej grze czarnych nie mogą białe wcześniej dać mata jak w 3. posunięciu od rozpoczęcia partji. Nie wszystkie wyniki teorji szachowej są naturalnie tak oczywiste.

Zastanówmy się teraz nad metodą jaką dochodzimy do pewnych prawideł teorji szachowej. Jeśli chodzi o końcówki to jest to metoda zupełnie ścisła. Teoretycznie przedstawiałaby się ona w ten sposób, że mając dany układ figur oraz ruchy tych figur, wykonujemy po kolei wszystkie możliwe ruchy. Jest ich wprawdzie ogromnie dużo, ale w każdym razie skończona ilość. Wybieramy następnie tylko ten ruch wzgl. te ruchy, które prowadzą do określonego celu, t. zn. np. do mata lub nierozegranej w końcówkach, do conajmniej równorzędnego rozwinięcia partji w debjutach W praktyce zagadnienie znacznie się upraszcza, np. możemy klasyfikować odrazu całe serje posunięć jako błędne, np. gra giermkiem po jakimkolwiek polu tej a tej przekątni, dopuszczenie do jakiejkolwiek wymiany i t. p. Jeśli rozważymy wszystkie warjanty mogące zajść w danej typowej pozycji, to wywnioskujemy dane prawidło teorji szachowej zupełnie ściśle. Metoda rozumowania zwie się w tym wypadku indukcją wyczerpującą. Ma ona jednakowoż miejsce naogół tylko przy końcówkach, gdzie ilość wszystkich warjantów można opanować. W wypadku debjutów mamy raczej indukcję niewyczerpującą. Przy danem otwarciu wszystkie dotąd przeprowadzone analizy wykazały, że to a to posunięcie jest najlepsze, najcelowsze. Stąd teorja

szachowa stawia tezę, że to posunięcie jest najlepsze, motywując to temi przeprowadzonemi analizami. Jednakowoż ze względu na olbrzymią ilość warjantów, może istnieć niedostrzeżone dotąd obalenie danego posunięcia. Wprawdzie za tezą przemawia fakt, że dotąd nie znaleziono żadnego jej szczegółowego obalenia, że badali tę kwestję rozmaici ludzi, dalej, że warjanty przez nich badane były dobrane zupełnie przypadkowo, nareszcie przemawia także duża ilość rozważonych warjantów. Jednakowoż musimy stwierdzić, że moment intuicyjnego obalenia danej tezy w dziedzinie debjutów aczkolwiek z małem prawdopodobieństwem zawsze teoretycznie istnieje.

Mamy obecnie szereg partyj zamkniętych, gdzie mało stosunkowo jest warjantów, jak np. w gambicie hetmańskim, czy partji sycylijskiej. Jeżeli przyjmiemy jednak, że przy danem otwarciu, a więc przy 3—4 ściśle określonych posunięciach początkowych białych i czarnych mamy przeciętnie za każdym razem powiedzmy tylko 2 posunięcia dobre do wyboru, a więc napewno mniej niż w rzeczywistości, to już w 7 dalszych posunięciach możemy mieć 16.384 racjonalnych warjantów. Jeśli zaś przyjmiemy 3 posunięcia za dobre w danej sytuacji początkowej, to po 7 obustronnych ciągach możemy się doliczyć 4. 782.969 rozumnych warjantów. Pomyślmy, że to wszystko w jednym rodzaju otwarcia. Widzimy więc, że praktycznie niemożliwem byłoby dojść w debjutach do zupełnie pewnych wyników, jak to może mieć miejsce w teorji końcówek. Dlatego też rola teorji otwarć ogranicza się raczej do pewnych ogólnych wskazań. Dla początkującego szachisty ma ona duże walory dydaktyczne, dla zaawansowanych spełnia ona rolę metody skrócenia czasu nad obmyślaniem dobrego ciągu w sytuacji początkowej, gdyż po dłuższym czasie szachista doszedłby naogół dopiero do tego wyniku, który gotowy podaje mu już teorja szachowa. Jest to jeden z zasadniczych elementów t. zw. rutyny turniejowej w otwarciach.

(C. d. n.)

Rozmaitości

Grajmy we czwórkę!

Przed kilkoma miesiącami doszło do wiadomości publicznej, że wynaleziono w Austrji nową odmianę gry w szachy pod nazwą „Szachy koalicyjne“ lub „Szachy sprzymierzonych“. Wynalazca wydał ostatnio małą książeczkę, omawiającą reguły tej nowej gry. Otóż stwierdzono, że „szachy koalicyjne“ nie są właściwie szachami w starem znaczeniu, lecz są grą do tejże zbliżoną, obliczoną na 4 osoby, która przez szczęśliwe skojarzenie pewnych czynników, polegających na wzajemnych nieporozumieniach, względnie na zrozumieniu planów sprzymierzeńca, staje się zabawą przyjemną i wesołą, obfitującą w liczne przypadki i kombinacje nader urozmaicone. Nowa ta gra odbywa się na 144-ech polach. Szachownica jest pośrodku przedzielona, poziomą, czerwoną linją demarkacyjną, na dwie równe części. Po każdej stronie walczą dwie armje, tak że razem na szachownicy znajdują się 4 armje. Każda para sprzymierzeńców oznacza się tem, że figury tychże mają jeden kolor wspólny, np.: białe i biało-czerwone, lub czarne i czarno-czerwone. Nowa gra posiada też i nową figurę, którą jest lotnik. Oficer ten łączy

w sobie czynności gońca i hetmana, które wolno mu wykonywać aż do czerwonej linji demarkacyjnej. Z chwilą jednak gdy hetman pada, obejmuje wogóle wszelkie jego funkcje. Królowie obu sprzymierzonych, stoją obok siebie. Po każdej stronie walczą: 2 Króle, 2 Hetmany, 2 Gońce, 2 Skoczki, 2 Wieże i 12 Pionów.

Bieg gry odbyć się może na dwa sposoby. Zaczynają białe, następnie biało-czerwone, dalej czarne i czarno-czerwone. Względnie ciągną wpierw białe i odpowiadają czarne, później biało - czerwone i czarno-czerwone. Ciekawą regułą jest ta, że gdy dwie równe sobie znaczeniem figury znajdą się obok siebie w linji pionowej, to wtedy każdemu ze sprzymierzonych, wolno ciągnąć każdą z tych dowolnie. Gdy ma to miejsce z lotnikami, to wolno ciągnąć każdą figurą swego sprzymierzeńca. Aby stronę przeciwną zamatować, trzeba wpierw „uśmiercić" jednego króla, tak żeby na szachownicy pozostał tylko drugi król. Gracz, który stracił króla, odstępuje od dalszej gry i powierza kierownictwo prowadzenia swojej armji swemu sprzymierzeńcowi, który dysponuje po tem dwiema armjami i jednym królem. Gra kończy się, gdy i drugi król zjednoczonej armji zostaje zamatowany. Nowa ta gra znalazła b. wielu zwolenników. Wynalazcą „szachów koalicyjnych" jest Austrjak, Herman Fischer. Podobno w austrjackich klubach gra we czwórkę jest namiętnie uprawianą.

Karjera szachisty.

A. Iljin Żenewskij jeden z najbardziej cenionych mistrzów rosyjskich, został przydzielony w charakrerze radcy, do ambasady Z. S. S. R. w Pradze. Mistrz Iljin, który przed rewolucją rosyjską żył na emigracji w Genewie (z tego tytułu przybrał nazwisko Genewskij) był jednym z najtęższych organizatorów życia szachowego w Rosji Sowieckiej, jak również był inicjatorem wprowadzenia gry królewskiej do szkół rosyjskich. Żenewskij zalicza się do najsilniejszych mistrzów sowieckich, a w Europie zdobywa rozgłos jego piękna wygrana partja w r. 1925. nad ówczesnym mistrzem świata Capablancą, w wielkim turnieju międzynarodowym w Moskwie.

Wspomnieć jeszcze należy, że Iljin Żenewskij jest od lat naczelnym i odpowiedzialnym redaktorem najpoważniejszego pisma szachowego p. t. „Szachmaty", cieszącego się poparciem rządu S. S. R. a wychodzącego w Leningradzie. „Szachmaty" jako miesięcznik szachowy, biją wszelkie rekordy, a nakład tychże dochodzi do 20.000 egzemplarzy. Z okazji pobytu Żenewskiego w Pradze, czynione są starania doprowadzenia do skutku meczu Flohr – Botwinnik. Mecz ten ze zrozumiałych powodów, miałby doniosłe znaczenie dla ogólno—europejskiego życia szachowego i stworzona zostałaby wreszcie wspólna platforma szachowa dla współpracy narodów.

Pękłby wreszcie mur, który od lat odgradza szachistę europejskiego od rosyjskiego.

Zasługa więc Żenewskiego byłaby olbrzymia, gdyby dokonał realizacji tego, rzec można, historycznego meczu. Żenewskij jest podobno zdolnym politykiem no i szachistą. O jego dyplomacji wiemy mało, ale o grze więcej. — W dowód prawdy przytaczamy jego słynną partję z Capablancą w Moskwie.

PARTJA Nr. 99.

Sycylijska.

Białe:	Czarne:
Capablanca	**Żenewskij**

1. e4, c5, 2. Sc3, Sc6, 3. g3, g6! 4. Gg2, Gg7, 5. Se2, d6, 6. d3, Sf6, 7. 0—0, 0—0, 8. h3, a6, 9. Ge3, Gd7, 10. Hd2, Wfe8, 11. Sd1, Wac8, 12. c3, Ha5, 13. g4, Wd8, 14. f4, Ge8, 15. g5, Sd7, 16, f6, b5, 17. Sf4, b4, 18. f6! Gf8, 19. Sf2? b:c3, 20. b:c3, e6, 21. h4, Wcb8, 22. h5, Wb5, 23. h:g6, h:g6, 24. Sd1, Se5. 25. Hf2, Sg4, 26. Hh4, Se5, 27. d4, S:e3, 28. S:e3, H:c3, 29. d:e5, H:e3+, 30. Kh1, d:e5, 31. Wf3, e:f4! 32. W:e3, f:e3, 33. He1, Wb2, 34. H:e3, Wdd2, 35. Gf3, c4, 36. a3, Gd6, 37. Ha7, c3 i białe poddały się.

Alechin na wojnie w r. 1917.

Jak wiadomo odbył się w lipcu br. na wystawie światowej w Chicago seans gry „na ślepo”, mistrza świata, na 32 szachownicach. Gigantyczny rekord Alechina jest rezultatem długiej i żmudnej pracy nad sobą, trwający z góry przeszło dwadzieścia kilka lat, albowiem Alechin, już jako młodziutki student uprawiał grę „na ślepo“, rozgrywając mniejsze ilości partji wśród znajomych. Za seans w Chicago otrzymał mistrz świata, jako wynagrodzenie 1000 dolarów. Na dzisiejsze stosunki stanowi to b. pokaźną kwotę. Jeśli się jednak zważy jaki ogrom pracy umysłu i natężenia pamięci towarzyszyły temu seansowi, to nagroda jaką otrzymał Alechin, zdaje się być za słaba i zbyt mało wartościowa. Mistrz świata był może oddalony o krok od tej granicy możliwości ludzkiego umysłu, za którą panuje chaos i rozpoczyna się... obłęd. Nawet w czasie wojny światowej żyłka grania na ślepo nie dała spokoju Alechinowi. Cóż obchodziły losy wojny młodziutkiego oficera rosyjskiego na froncie wschodnim w Małopolsce, skoro nadarzyła się mu okazja zagrania partyjki szachów. — Prócz ćwiczeń wojskowych, trzeba było ćwiczyć i swój kunszt szachowy. Stacjonowany w Tarnopolu w r. 1917. rozegrał Alechin mały seans gry „na ślepo” na 5 szachownicach. Poniżej podajemy jedną z najpiękniejszych pereł szachowego kunsztu genjalnego mistrza, z wspomnianego seansu w Tarnopolu.

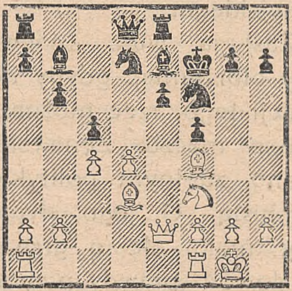
PARTJA Nr. 100.

Francuska.

Białe:	Czarne:
Dr. Alechin	**von Feldt**

1. e4, e6. 2. d4, d5, 3. Sc3,

Sf6, 4. e:d5, S:d5, 5. Se4 (W rosyjskim turnieju w r. 1914. przeciw Nimcowiczowi grał Alechin 5. Sf3. Posunięcie zastosowane przezeń w partji niniejszej, jest teoretyczną nowością) 5... f5, 6. Sg5 (ażeby ostatecznie dostać się tym skoczkiem na e5) 6... Ge7, 7. Sgf3, c6 (Roszować było lepiej). 8. Se5, 0—0, 9. Sf3, b6, 10. Gd3, Gb7, 11. 0—0, We8, 12. c4, Sf6, 13. Gf4, Sd7, 14. He2, c5 (Koniecznie należało grać 14... Sf8. Teraz następuje świetne i niespodziewane zakończenie). 15. Se5—f7!! Kg8:f7, (Gdyby czarne odeszły Hc8, białe zagrałyby 16. H:e6, grożąc matem Beniowskiego, np. 16... Sdb8, 17. Sf7#). 16. H:e6+!!! (Olśniewające! Sh6+, Kh8, 18. Hg8+, W:g8. 19.



Bić hetmana nie wolno wobec 17. Sg5#) jeżeli zaś 16... Kf8, to również 17. Sg5) 16... Kg6, 17. g2—g4, (Niema ratunku od mata w następnem posunięciu). 17... Ge4, 18. Sh4#.

Wiadomośoi krajowe

Warszawa. Zarząd Związku Okręgowego powołał do życia następujące komisje: 1) *Komisja rozgrywek:* przew. Tuhan—Baranowski, członkowie: Bagiński, Jurkunas, Marjenstrass, Regulski i Salzman. 2) *Komisja kwalifikacyjna:* przew. Tuhan—Baranowski, członkowie: Przepiórka, Cukierman, Domosławski, Gruszczyński i F. Wolfgram. 3) *Komisja arbitrów:* Domosławski, Gudanek, Przepiórka, płk. Steifer, Tuhan—Baranowski. 4) *Komisja propagandy:* przew. Rutkowski, członkowie: Mrok i Pionka. 5 *Komisja imprez niestałych:* przew: Stawski, członkowie: Karpiński, Lipecki Paliński.

Dnia 3 b. m. odbyło się pod przewodnictwem radcy B. Domosławskiego zebranie organizacyjnej sekcji szachowej przy Zrzeszeniu Urzędników Skarbowych. Zebrani uchwalili przystąpić do Związku oraz wziąć udział w mistrzostwach drużynowych w klasie B. Po skończonem zebraniu mistrz D. Przepiórka dał seans gry jednoczesnej przy 15 szachownicach z wynikiem +14—1 (p. Bagiński).

Dnia 7 bm. rozpoczął się w lokalu Warszawskiego T-wa Zwolenników Gry Szachowej turniej I-szej kategorji (dawniejsza klasa B) z udziałem 30 szachistów. Najpoważniejszymi kandydatami na pierwsze miejsce są: Czerniak, Borenstein, Margolin, Miller i Cukierman.

Po skończeniu gry w 4 przedgrupach po 2 pierwszych z każdej grupy wejdzie do grupy finałowej.

Wyniki turnieju drużynowego: Osadnicy Wojsk A — P. K. O. 5:1, Rembertów — Mon. Tytoniowy 5:1, (1), Tramwaje — Sądownicy II 4:2, Bank Polski — Sądownicy II 3:3, Bank Polski — Pruszków 3:3.

Monopol Tytoniowy — Poczt. Kasa Oszcz. 5:1, Philips — Osadnicy 4½:1½, Sąd Okręgowy-Min. Rolnictwa 4:2, T-wo Zwolenników-Rembertów 4½:1½ (1), Skarbowcy-Tramwaje 5:1, T-wo Zwolenników-Sąd Okręgowy 4½:1½, Philips-Monopol Tytoniowy 4:2, Rembertów-P. K. O. 4½:½ (1), Bank Polski-Skarbowcy 2½:3½, P. Z. L.-Tramwaje 2½:3½, Bank Polski-P. Z. L. 2:4.

Jak już wyżej podaliśmy, w odbywającym się turnieju I. kategorji warszawskiej, na czoło grup wysunęli się zdecydowanie pp. Cukierman, Czerniak, Sternfeld, Margolin i Gliksberg.

Zawiedli natomiast Miller i Borenstein, którzy zasługiwali właściwie na miano faworytów turnieju. Z pozostałych uczestników dobre wyniki osiągnęli pp. Izbicki i Wilczyński, którzy temsamem uzyskają tytuł graczy I. kategorji.

Pierwszym sekretarzem poselstwa szwajcarskiego w Warszawie został niedawno mianowany Dr. Claparéde znany w szerokich kołach szachowych, jako wybitny teoretyk. Wiele jego prac ukazało się na łamach „Deutsche Schachzeitung". Najciekawsze jego analizy dotyczą popularnego ongiś gambitu królewskiego i noszą nazwę: „Obalenie gambitu królewskiego". — Ciekawy jest fakt, że nominacja Dr. Claparede'a w Warszawie, zbiegła się z nominacją Żenewskiego w Pradze, w tym samym czasie. Jest to drugi z rzędu wypadek wysokiego wyróżnienia szachisty i powierzenia mu odpowiedzialnego stanowiska w służbie dyplomatycznej.

Wilno. Odbywa się tu turniej o mistrzostwo I. kategorji Wileńskiego T-wa Szachowego. Prowadzi w turnieju p. M. Kurmin. Bliższe szczegóły w następnym numerze.

Kraków. W odbywającym się turnieju o mistrzostwo Krakowskiego Klubu Szachistów prowadzi po 12 rozgrywce bez przegranej, Błaszczak 11½, Bocheński 10, Ciejka i „Pretorjus" 9½, „Amator" 8½, Unger 7, Bas 6½, Gerard 5½, Romański i Fiut, po 5, Iljin 4½, Zaremba, Janikowski i Róg po 4 p, Bilski 2½, Lammel i Dr. Pałkowski 1½, Hobost 1 p.

Białystok. W miejscowym Klubie Szachowym odbył się w czasie od 8 października do 11 listopada 1933 roku turniej szachowy o mistrzostwo klubu na rok 1934, pod protektoratem prezesa E. Brilla. Wynik turnieju był następujący:

I. i II. nagrodę podzielili A. Zabłudowski (nie przegrywając ani jednej partji) i T. Mełamed, uzyskując po 6 punktów z 8 możliwych.

III. nagrodę zdobył H. Oljan mistrz m. Białystoku na r. 1933 5½ p.

Następne kolejne miejsca zajęli: M. Barin i M. Wisznia po 4 p., I. Babkes $3^1/_2$, J. Marejn 3, A. Nowodworski $2^1/_2$ i O. Kokolski $1^1/_2$.

Kierownikiem turnieju był p. Owsiej Sokolski.

W dniu 19. listopada b. r. rozpoczyna się mecz (4 partje) między zdobywcami I. i II. nagrody w/w turnieju, a to: A. Zabłudowskim i T. Mełamedem o mistrzostwo Białystockiego Klubu Szachowego.

Lwów. Zakończył się tu turniej wstępny, czyli eliminacyjny o mistrzostwo miasta, po blisko dwu-miesięcznych zmaganiach.

Jak poprzednio donieśliśmy do turnieju zgłosiło się 28 graczy, których podzielono na dwie grupy. Każda grupa eliminowała tylko 5 graczy do turnieju głównego. Rozgrywki eliminacyjne w grupie I. — dały następujące wyniki: Gerstenfeld $10^1/_2$, Eidelheit i Szewczyk 10, Turjański $9^1/_2$ Künstler 9. Powyższa piątka wchodzi do finału.

Dalsze miejsca zajęli: Bombach $8^1/_2$, Schönfeld 8, Bizoń 6, Sawicki i Seinfeld $4^1/_2$, Musiał 4, Horowitz i Perycz po 3, Kogut $^1/_2$. W grupie tej zawiedli Schönfeld i Bombach. Niespodzianką natomiast był dobry wynik Künstlera.

Wyniki II. grupy były następujące: Metzger i Kmietowicz po 9 p, Gepert $8^1/_2$, Schmer $7^1/_2$, Romanyszyn 7 p. Dalsze miejsca zajęli: Turkiewicz $5^1/_2$, por. Sternak, Latawiec i Dörfler po $4^1/_2$, inż. Pulkrabek i Jacobi po 2 p. W tej grupie walki były bardziej zacięte, świadczy bodaj o tem mniejszy procent uzyskanych punktów, dalej dodatkowa trzykrotna rozgrywka między pp. Romanyszynem, Katznerem i Lipowym, z których wreszcie pierwszy uzyskał zwycięstwo i temsamem zakwalifikował się do finału. W grupie tej zasługuje na uwagę wynik Geperta, który nie należał do faworytów. Na ogół 8 miejsc z 10 możliwych, zajęli gracze przez nas typowani.

Po zakończeniu turnieju eliminacyjnego komitet turniejowy poczynił przygotowania do turnieju głównego, do którego w myśl regulaminu dopuszczono 6-ciu graczy o uznanej sile, m. innymi mistrza i wicemistrza Lwowa. Są to pp.: Tenenbaum, Schönfeld, Latawiec, Kaufman, Friedman i Schächter.

Dnia 10. b. m. rozpoczął się turniej główny o mistrzostwo Lwowa przy udziale 16 uczestników. — Jak z dotychczasowego przebiegu turnieju wynika, daje się zauważyć pewnego rodzaju wyrównanie klasy gry wśród I. kategorji graczy lwowskich.

Niemal wszystkie partje są b. interesujące i świadczą pochlebnie o zdolnościach młodej generacji Lwowa, która gra z polotem i temperamentem, ale bez wytrzymałości.

Jest to brak rutyny turniejowej, który jest jedynym przywilejem starszych graczy. Gra odbywa się trzy razy w tygodniu. Kierownikiem

turnieju eliminacyjnego oraz toczącego się obecnie turnieju głównego, jest p. Adam Świtlik, wzorowo wykonujący powierzone mu zadanie.

Stan turnieju po 5-tej kolejce jest następujący: Tenenbaum $4\frac{1}{2}$, Schächter $3\frac{1}{2}$ (1), Friedman 3 (1), Gepert $2\frac{1}{2}$, Gerstenfeld i Turjański po 2 (2), Szewczyk i Szmer po 2 (1), Eidelheit 2, Metzger $1\frac{1}{2}$, (1), Kaufman i Schönfeld po $1\frac{1}{2}$, Romanyszyn i Latawiec po 1 (2), Künstler $\frac{1}{2}$ (2). Z powodu choroby, wycofał się z turnieju p. Kmietowicz.

Wiadomości ze świata

Ameryka. W miejscowości Detroit, w Stanach Zjednoczonych, odbył się ostatnio turniej szachowy z udziałem krajowych mistrzów. Przebieg turnieju był niezwykle ciekawy ze względu na rywalilzację Fine'a z Rzeszewskim. Uczestników było 14. Pierwszy kończy turniej *Fine*, z 12 p. na 13 gier (jedyna przegrana do Rzeszewskiego), II. nagrodę zdobywa *Rzeszewski* z 11 p. (bez przegranej, 4 remis), III. *Dake* $9\frac{1}{2}$, IV. Willman $8\frac{1}{2}$, V. Factor $7\frac{1}{2}$, VI—VIII. Stolzenberg, Eastman i Margolis po 7 p. W sierpniu b. r. odbył się w Nowym-Yorku mecz Fine z Dake'm zakończony zwycięstwem Fine'a: +4,—2,=3.

Francja. Paryż był widownią wielkiego turnieju międzynarodowego w drugiej połowie października br. Jak było do przewidzenia, przekonuwujące zwycięstwo uzyskał mistrz świata *Dr. Alechin*, kończąc turniej bez przegranej (dwie remis z dr. Tartakowerem i Lilienthalem).

Wynik turnieju: *Dr. Alechin* 8 p., *Dr. Tartakower* 6 p., *Baratz i Lilienthal* po $5\frac{1}{2}$, Snosko-Borowski 5. Bez nagród: *Dr. Cukiermann* 4, Raizman $3\frac{1}{2}$, Frentz 3, Gromer $2\frac{1}{2}$, Lazard 2. Zawiódł Dr. Cukiermann, znany polski szachista, którego siła gry predystynowała go do zajęcia wyższego miejsca.

W turnieju narodowym o mistrzostwo Francji na rok 1933. zdobył I. nagrodę *Gromer* $6\frac{1}{2}$ przed Frentzem 6 p, Dalsze miejsca zajęli: Kahn i Lazard po 4 p., Gibaut i Rometti po $3\frac{1}{2}$, Golberine i Anglares po 3, i Gotti $2\frac{1}{2}$.

W Paryżu odbyły się dwa mecze *Dr. Tartakowera z Lilienthalem.* W pierwszym meczu zwyciężył nieznacznie polski mistrz +1=5, zaś w meczu rewanżowym bardziej zdecydowanie wygrywa Tartakower +2=4. Krótki mecz treningowy mistrza świata: *Dr. Alechin — Dr. Bernstein,* kończy się ugodowo +1—1=1.

Austrja. Dnia 12. b. m. rozpoczął się we Wiedniu turniej mistrzowski, poświęcony pamięci Trebitscha, zorganizowany przez Klub Szachowy „Hietzing". Uczestników 16. Ze znanych austrjackich mistrzów biorą udział: Spielman, Becker, Podhorzer, Hönlinger, Glass, Müller, Igel, Grünfeld, Beutum i Palda.

Mistrz *Hans Müller* rozegrał tu dwa mecze: +3—1 *z Prinsem*, +5—5 *z Rogmanem*.

W Gracu zmarł niedawno najstarszy mistrz szachowy *Johan Berger*, autor znakomitego dzieła „Theorie und Praxis der Endspiele". Zmarły liczył 89 lat. Cześć Jego pamięci!

Hiszpanja. Bawił tu ostatnio szwedzki mistrz *Ored Karlin*, który rozegrał trzy mecze: przeciw *J. Espinosa* 4:2, *z Almirallem* 2½:2½, a *z Dr. Rey* 1:1. Mistrz Karlin w pięciu seansach simultanowych uzyskał wynik +70—12=17.

W Madrycie odbył się turniej urządzony przez klub Casino Militar, z wynikiem: Almirall 6, Karlin i Cadenas po 5.

Czechosłowacja. W pierwszych dniach grudnia wyjedzie *Flohr* do Rosji Sowieckiej, gdzie rozegra mecz *z Botwinnikiem*. Mecz obliczony jest na 12 partji i rozegrany będzie w kilku większych miastach: a to w Leningradzie, Moskwie i Kijowie. Zakończenie meczu winno nastąpić najdalej 20. grudnia br. gdyż stamtąd uda się Flohr do *Hastings*, w Anglji, na świąteczny (gwiazdkowy) turniej Bożego Narodzenia.

Anglja. Młody mistrz austrjacki *Eliskases* bawi obecnie w Glasgowie, gdzie rozgrywa mecz *z Fairhustem*. Nie jest wykluczone, że dojdzie do pojedynku szachowego: *Eliskases — Sultan Khan.*

Jugosławia. W turnieju o mistrzostwo kraju zdobyli Borys *Tot* i Imre *Schreiber* równą ilość punktów. W decydującej rozgrywce pokonał Tot Schreibera 2:1, przy 3 nierozstrzygniętych partjach i temsamem otrzymał tytuł mistrza Jugosławji.

Z turnieju o mistrzostwo Rosji

PARTJA Nr. 101.

Debjut Retiego

Białe: **Rabinowicz.** Czarne: **Löwenfisz.**

1. Sf3, e6, 2. b3, f5, 3. Gb2, Sf6, 4. c4, b6, 5. e3, Gb7, 6. Ge2, Ge7, 7. 0—0, 0—0, 8. Sc3, He8, 9. d3, a6, 10. Sfd2, Hg6, 11. Gf3, d5, (W tem stadjum partji, gra przybiera żywy charakter. Ciekawe manewry skoczków i gońca białych z wyraźną wreszcie chęcią wymiany gońca, spotykają się ze stanowczą odmową przeciwnika, jak dowodzi posunięcie.. d5 czarnych). 12. Sc3-e2, Sbd7, 13. e×d5, e×d5, 14. Sc4, Wad8, 15. Se5, Hh6, 16. Sg3, Sfe8! 17. S×d7, W×d7, 18. Ge5, Gd6, 19. G×d6, W×d6, 20. Se2, g5, (Białe wyszukując słabe punkty przeciwnika, prowokują go czasowo do problematycznego ataku). 21. g3, Sg7, 22. Wac1, Sge6, 23. Kh1, Hg7, 24. Hd2, c5, 25. d4, Hd7, 26. Gg2, Wfc8, 27. Sg1, c4, 28. Sf3, b5, 29. Se5, He7, 30. Gh3, Sg7. (Wreszcie białe znalazły sposobność ulokować

swego skoczka na polu e5. W międzyczasie zdołały jednak czarne umocnić swoje skrzydło hetmańskie, by nie zaskoczone mogły przejść do ataku na skrzydle króla). 31. g4, (zbyt śmiałe posunięcie, przyśpieszające napad przeciwnika) 31... Wh6, 32. Gg2, f×g4, 33. S×g4, Wh4, 34. Se5, Wf8, 35. f3, Hd6, 36. Wg1, Gc8, 37. Gf1, Hh6, 38. Wce1, c3! 39. Hg2, Gf5, 40. e4, Ge6, 41. Gd3, Wf8-f4, 42. We2, 42. W×h2+, 43. H×h2, Wh4, 44. f4! (mimo utraty hetmana białe stoją b. silnie i grożąc otwarciem linji g, stawiają przeciwnikowi swemu nielada problem do rozwiązania. Interesujące jest, jak czarne pokonują wszelkie trudności i dążą do upragnionego zwycięstwa). 44... d×e4, 45. G×e4, Hh5! 46. H×h4, H×h4+, 47. Wh2, Gh3, 48. Gd5+, Kf8, 49. Sf3, H×f4! 50. S×g5, Gf5, 51. S×h7+, G×h7, 52. W×h7, H×d4, 53. Wh8+, Ke7; 54. Gf3, c2, (Ten pion odczekawszy skromnie 15. posunięć, rozstrzyga obecnie partję)! 55. Wc8, Hh4+! 56. Kg2, Sf5! (Grozi matem na e3) 57. Kf1, Hf4! Białe poddały się. Była to jedna z najbardziej naprężających i skomplikowanych partji turnieju leningradskiego.

PARTJA Nr. 102.

Hetmańska

Białe: **Kan** Czarne: **Goglidze**

1. d4, Sf6, 2. c4, e6, 3. Sc3, Gb4, 4. Hc2, d5, 5. c×d, e×d, 6. Gg5, Ge6, 7. e3, Sbd7, 8. Gd3, h6, 9. Gh4, c6, 10. Se2, Sb6, 11. Sf4, Gd7, 12. Sh5, g5, 13. S×f6+, H×f6, 14. Gg3, Gd6, 15. G×d6, H×d6, 16. 0-0, Ge6, 17. a4, Sd7, 18. e4! d×e4, 19. S×e4, H×d4, (zabójcze bicie piona) 20. Wad1! 0—0? 21. S×g5, Hg7, (oczywiście nie h×g5, bo 22. Gh7+ z zyskiem hetmana) 22. S×e6, f×e6, 23. Gc4, Wf6, 24. Wfe1, Sf8, 25. Hb3, We8, 26. Wd3, Wg6, 27. g3, Wf6, 28. Wde3, Hf7, (należało zrezygnować z obrony tego piona, i zagrać Kh7! z widokami na utrzymanie gry. Białe nie mogłyby z miejsca bić piona e6, gdyż straciłyby piona b2. Obecnie następuje „zasznurowanie" czarnych). 29. f4, Kg7, 30. Hc3, Kg8, 31. Gd3! Hg7, 32. f5, Kh8, 33. Hd4, b6, 34. Hc4, c5, 35. a5, Hd7, 36. a×b, a×b, 37. Hb5, H×b5, 38. G×b5, We7, 39. We5, Kg7, 40. Kg2, Kf7, 41, f×e+! S×e6, 42. Gc4, b5, 43. Gd5, c4, 44. g4, Wg6, 45. Kg3, We8, 46. h4, We7, 47. g5, h×g, 48. h×g, We8, 49. Kg4, We7, 50. W×e6! Czarne poddały się, gdyż po W×e6, nastąpi 51. Kf5 z zyskiem figury.

Z turnieju o mistrzostwo Lwowa

PARTJA Nr. 103.

Białe: **Eidelheit** Czarne: **Metzger**

1. e4, c6, 2. d4, d5, 3. Sc3, d×e4, 4. S×e4, Sf6, 5. S×f6, e×f6, 6. c3, Gf5, 7. Gd3, G×d3, 8. H×d3, Gd6, 9. He4+. He7, 10. H×e7,

K×e7, 11. Se2, We8, 12. Gf4, Kd7, 13. G×d6, K×d6, 14. Kd2, Sa6? 15. Sg3, g6, 16. Wae1, f5, 17. W×e8, W×e8, 18. We1, W×e1, 19. K×e1, Sc7? (Tu czarne miały zagrać c5! z zupełnie równą grą) 20. c4! b5, 21. b3, a5, 22. Kd2, a4, 23. Kd3, a×b3, 24. a×b3, b×c4, 25. b×c4, Se6, (groziło c6+ i po Kd5? Sc3#). 26. Sd2, Ke7, 27. c5, Sc7, 28. Sc3, Ke6, 29. Kc4, f6, 30. Sa2, Sd5, 31. Sb4, S×b4 (Jeśliby czarne zamiast ruchu w tekście zagrały 31.. Se7, nastąpiłoby 32. S×c6, S×c6, 33. d5+, Kd7, 34. d×c6, K×c6 i czarne przegrywają z powodu braku tempa). 32. K×b4, Kd5, 33. Kc3, f4, 34. f3, g5, 35. h3, f5, 36. Kd3, Ke6, 37. Ke4, g4, 38. Kb4, g×h3, 39. g×h3, Kd5, 40. Kc3, Ke6, 41. Kc4, Kd7, 42. d5, c×d5, 43. K×d5, Kc7, 44. Ke5, Kc6, 45. K×f4, K×c5, 46. K×f5, i czarne po kilku następnych posunięciach poddały się.

PARTJA Nr. 104.

Białe: **Gepert** Czarne: **Gerstenfeld**

1. d4, Sf6, 2. c4, e6, 3. Sc3, d5, 4. e3, Ge7, 5. Sf3, 0-0, 6. Gd3, a6, 7. a4, c5, 8. 0-0, Sc6, 9. We1, b6, 10. b3, Gb7, 11. Gb2, Sb4! 12. Se5, Wc8, 13. Wc1, Se4, 14. f3, S×c3, 15. G×c3, Sa2? 16. G×h7+! Kh8, 17. Gb1, S×c3, 18. W×c3, c×d4, 19. e×d4, Gb4, 20. f4! g6, 21. Wh3+, Kg7, 22. We1-e3, d×c4, 23. b×c4, Gc5, 24. Hg4! G×d4, 25. G×g6, G×e3+, 26. W×e3, We8, 27. G×f7, Kf8, 28. G×e8, Hd4, 29. Sg6+, Kg7, 30. Se7+, Kf8, 31. Hg8+, K×e7, 32. H×e6+, Kd8, 33. He7#.

Z turnieju drużynowego w Warszawie

PARTJA Nr. 105.

Debjut Retiego.

Białe: **Borel** („Rembertów") Czarne: **płk. Steifer** („W. T. Z.")

1. c4, Sf6, 2. Sf3, g6, 3. e3, Gg7, 4. Ge2, d6, 5. d4, 0–0, 6. 0—0, b6, 7. Sc3, Gb7, 8. b3, Sd7, 9. Gb2, c5, 10. d5, Sg4, 11. Hc2, Sde5, 12. h3, S×f3+, 13. G×f3, Se5, 14. Ge2, e6, 15. Wad1, He7, 16. d×e, f×e, 17. f3, Hg5! 18. e4, Sf7, 19. Gc1, Hg3, 20. Wd3, Gd4+, 21. Kh1, Se5, 22 Wd1, Sg4! 23. f×g, Ge5, 24. Gf4, Wf4, 25. Wf4, Hf4, 26. Kg1, Hh2+, 27. Kf1, Wf8+, 28. Ke1, Hg3+, 29. Kd2, Gf4#.

Wiadomości zadaniowe

Jednym z największych powojennych turniejów zadaniowych był turniej międzynarodowy Budapeszteńskiego Klubu Szachowego rozpisany na dwuchodówki w r. 1932, a który niedawno się zakończył. Na turniej ten wpłynęło 555 prac, rekordowa wprost ilość zadań. Uczestniczyli w tymże najznakomitsi kompozytorzy zadań naszych czasów.

Przyczyną tej frekwencji i wielkiego współzawodnictwa była strona finansowa tej imprezy. Niektórzy mecenasi sztuki zadaniowej Budapeszteńskiego Klubu Szachistów zaofiarowali na cel powyższy — 350 dolarów, a więc kwotę w dzisiejszych czasach nader pokaźną. Przeciętna suma nagród w jakimkolwiek bądź turnieju, waha się między 100—200 zł. i wówczas również nagrody są ładne. Z chwilą więc ogłoszenia turnieju w Budapeszteńskim Klubie Szachowym złożono na nagrody około 3.000 zł., dziś z powodu zniżonego kursu dolara mimo poważnego uszczerbku, przypada na nagrody do rozdziału 2.000 zł. — Ale nietylko pod względem ilościowym prac i pokaźności nagród był ten turniej rewelacją, ale też pod względem ilości ataków na sędziów zadaniowych i tychże opinje, bije wspomniany turniej wszelkie rekordy. Większość bowiem znakomitych autorów odmówiła sędziom wspomnianego turnieju tak kwalifikacji, jak i objektywności w ocenie nadesłanych prac, w szeregu artykułów, ogłoszonych na szpaltach fachowych pism szachowych. Turniej ten miał wybitne tendencje narodowe. Sędziami byli węgrzy: Dr. Kornel Ebersz i Artur Havasi. — Z 12 pierwszych nagród, 6 nagród przyznano węgrom, m. i. pierwszą nagrodę. — W szczegółach wynik turnieju był następujący: 13 zadań nagrodzonych, 20 prac ze zaszczytną wzmianką, 37 prac ze specjalną wzmianką i 38 prac otrzymało pochwałę. Nagrody otrzymali: I. J. R. Neukomm (Budapeszt), 100.— II. S. S. Lewmann (Moskwa) 50.—; III. i IV. A. F. Argüelles (Barcelona), A. Mari (Ferrara) po 40.—; V. i VI. L. Schór (Budapeszt), O. Nagy (Budapeszt) po 25.—; VII. F. Ruck (Budapeszt) 20.—: VIII. E. E. Westbury (Birmingham) 10.—; IX. S. Boroś (Budapeszt) 10.—; X. F. Fleck (Budafok) 10.—; XI. F. Lazard (Paryż) 10.—; XII. Chr. Nielsen (Hamar) i H. Eliassen (Oslo) po 5 dolarów.—

Wśród wyróżnionych spotyka się nazwiska jak: A. Chicco (Genua), M. Segers (Bruksela), E. Foschini (Ferrara), A. Ellermann (Buenos-Ayres), A. Akerblom (Avesta), E. Salardini (Reggio Emilja), C. Gavrilov (Ismail), I. Gross (Karlovac), I. Eddy (Bristol), I. Nietweld (Antwerpja), C. Mansfield (Bristol), M. Barulin (Moskwa), W. Caine (Portsmouth), F. Novejarque (Barcelona), C. Pulcherio (Rio de Janeiro), M. Wróbel (Warszawa), Dr. G. Cristoffanini (Genowa), M. Grünfeld (Ryga), Dr. F. Palitsch† (Drezno), Bracia Pimenoff (Rostow n. Donem), S. Leites i A. P. Gulajeff (Moskwa).

Brazylja. Dwutygodnik szachowy *„Xadrez Brasileiro"* rozpisuje konkurs na dwuchodówki. Zadania nadsyłać można najdalej do dnia 31. marca 1934 r. Sędzią został wyznaczony A. F. Argüelles z Barcelony. Nagrody: 100 $, 60 $ i 40 $.

Adres pisma: *„Xadrez Brasileiro"* — *Rua Goncalves Dias, 46. Rio de Janeiro.*

Rumunja. Miesięcznik szachowy „Revista Romana de Sah” ogłasza konkurs tematowy na dwuchodówki. Jako nagrody wyznaczyła redakcja pisma: bezpłatny abonament za r. 1934. oraz książki szachowe. (Niezwykle skromny turniej). Zadania nadsyłać należy na adres: Inż. Anatol Janovcik, Soroca. Sędziowie: G. Gavrilov i A. Janovcik. Adres pisma: *„Revista Romana de Sah“ Strada Unirei 115— Braila.*

Hiszpanja. W Barcelonie rozpisał *„Club d'Escacs Barcelona“, Rambla Catalunya 4.* międzynarodowy turniej na dwuchodówki. Termin zgłoszeń upływa z dniem 1. kwietnia 1934. r. Jury stanowią: V. Marin i Dr. E. Puig y Puig.

„La Correspondencia de Valencia”, konkurs dwuchodówek. Zadania należy wysyłać najdalej do 31. grudnia br. na adres: C. A. Cunat, C. Amoros 26. Sędziowie: Argüelles, J. Peris i F. Velasco.

Włochy. „La Settimana Enigmistica“ rozpisuje wielki międzynarodowy konkurs na dwuchodówki za drugie półrocze 1933. Nagrody: 10 po 125 lirów, 10 po 75 lirów i 10 po 50 lirów. Adres pisma: *„Settimana Enigmistica“, Via Enrico Noe, 43, Mila.* Sędzia: F. Cassani.

Niemcy. Mecz zadaniowy Berlin — Wiedeń rozstrzygnęli sędziowie: Dr. Birgfeld i F. Palatz na korzyść berlińskich kompozytorów z wynikiem: Berlin 50 p. Wiedeń 31 p.

W tych dniach nastąpiło rozstrzygnięcie konkursu zadaniowego miesięcznika *„Schach-Echo“* z Bochum. W dziale dwuchodówek: I. F. Laib (Kiel), II. H. Ferenz (Budapeszt). III. F. Kowaćs (Budapeszt), IV. F. Fleck (Budafok), V. F. Laib (Kiel).

W dziale trójchodówek: I. K. Krusch (Werne), i na dalszych czterech miejscach znaleźli się również rodowici niemcy.

Humor szachisty

Podwójny szampion.

— Możesz mi pogratulować. Zdobyłem podwójne mistrzostwo świata, w szachach i w boksie.

— Jakim cudem?

— Carnerę zamatowałem na szachownicy, a Alechina sknockautowałem.

Dialog muzyczno-szachowy.

— Jak ci się powodzi, kolego?

— As-dur! Trzy krzyże. Mam żonę i dwoje dzieci.

— To mnie gorzej' Klapa na całej linji. Dwa krzyże i mat.

Operacja.

Lekarz: (do pacjenta na sali operacyjnej). Niech pan liczy.

Pacjent: (w masce chloroformowej). A1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8...

Lekarz zniecierpliwiony: Proszę dalej. I...

Pacjent zrywa się do ostatniego protestu: I...i...i... Ależ i9 nie istnieje...

Prezent.

Szkoci grają w szachy. W pewnej chwili powiada jeden: Dziś jest dzień moich urodzin.

— Gratuluję! Dostaniesz odemnie prezent. — Od ciebie?

— Tak. W następnej partji dam ci wieżę for.

Zaleta.

Jaka zachodzi różnica między damą a damą szachową?

Druga wiecznie milczy.

Turniej korespondencyjny.

Zaszły ostatnio wypadki, które grożą zupełnem załamaniem się ruchu korespondencyjnego, a które wymagają dużo cierpliwości i spokoju ze strony naszych graczy. Cały szereg urzędów pocztowych w kraju, odnośnie do poczty szachowej specjalnie *do druków*, mylnie interpretuje ustawę i nakłada na grających dopłaty od 50 gr. — 1. zł. uważając przesłane druki — za normalną korespondencję. Przy takim stanie rzeczy, byłoby wprost niemożliwością, nawet dla najbardziej zasobnych w środki pieniężne, kontynuować grę korespondencyjną, ato tembardziej, że niemal każdy z grających, zaangażowany jest conajmniej w 5-ciu partjach. Nie mówiąc już o takich miłośnikach gry królewskiej, którzy po 20 i więcej nawet partyj równocześnie rozgrywają.

Nie dużo pomagały osobiste interwencje graczy w odnośnych urzędach pocztowych, ani też w swoim czasie poruszenie sprawy na łamach „Kurjera Stanisławowskiego" przez seniora polskich szachistów koresp. red. Al. Wagnera. Także interwencja p. Hermanowskiego w Toruniu, nie dała pozytywnych wyników. — Wobec powyższego, postanowiono użyć ostatniego środka. Dnia 25. b. m. wystosował Lwowski Okręgowy Związek Szachowy dwa pisma do Warszawy. Jedno do Polskiego Związku Szachowego, drugie do Ministerstwa Poczt i Telegrafów przez Dyrekcję Poczty we Lwowie. — Lwowski Związek zaapelował do Pol. Zw. Szach. o pomoc w tej piekącej sprawie i zwrócił uwagę na obecne znaczenie ruchu korespondencyjnego w kraju, zaś do prośby wystosowanej do Ministerstwa załączył wzór druku koresp. wydany przez Wojsk. Klub. Szachist. we Lwowie — jak również załączył wzory innych druków używanych stale zagranicą, od lat przeszło kilkadziesiąt.

Sądzimy, że sprawa jest na dobrej drodze i zostanie przypuszczalnie wkrótce definietywnie wyjaśnioną.

Do czasu jej załatwienia, radzimy naszym graczom nie przerywać zupełnie gry, (gdyż nie wszystkie urzędy stosują dopłaty) i przesyłać posunięcia na diagramach, tylko systemem rysunkowym, bez żadnych dopisków i objaśnień. Można też przesyłać sobie druk — zawierający tylko 5 słów. Bez diagramu, daty i podpisu. Dotyczy to niektórych Urzędów Pocztowych n. p. w Poznańskiem i na Śląsku.

Mimo czasowego chaosu, odnoszącego się do *druków szachowych* i interpretacji tychże przez niektóre Urzędy Pocztowe a temsamem wzrastających trudności dla graczy w prowadzeniu normalnej partji w drodze korespondencyjnej, zapał i chęć tychże do gry bynajmiej nie osłabły. Przeciwnie, wierzymy że mimo wszelkie przeszkody, powstanie w niedalekiej przyszłości Polski Związek Szachistów Korespondencyjnych, który raz na zawsze czuwać będzie nad całością i porządkiem intenzywnie rozwijającego się ruchu korespondencyjnego w kraju.

Lista zgłoszeń do *IV. grupy* jest już kompletna i przedstawia się następująco:

1) J. Hermanowski Toruń, Słowackiego 67/10.
2) B. Korenblit, Warszawa, Elektoralna 8.
3) S. Czerniaków Chełm, Lubelska 98.
4) J. Milewski, Warszawa, Goraszewska 28.
5) R. Nowiński, Kraków, Staszica 14.
6) H. Friedman, Lwów, Słoneczna 36.

O terminie rozpoczęcia gry powiadomimy wkrótce naszych graczy.

Redaktor odpowiedzialny: Henryk Friedman.